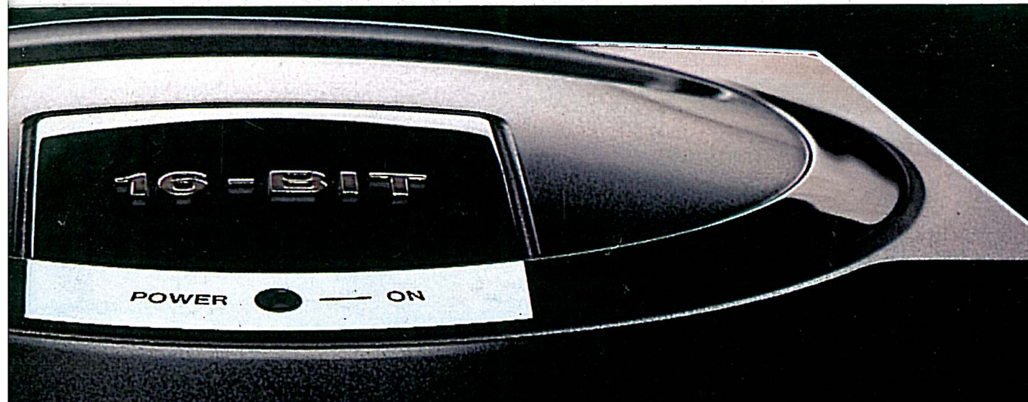

Número 6 • Año I • P.V.P. 350 Ptas.
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
MEGA
force
la revista de los juegos
SEGA
PRIMAVERA
Gana una
MEGA•CD
¡¡¡ Sonic 2
en exclusiva !!!
Reportaje
ECTS, cita en
otoño.
MEGA DOSSIERS
Batman
para MegaDrive
Tazmania
para MegaDrive
Previews
Allien 3
Lemmings
Batman Returns
Speed Ball II
Zapping
Back to the Future III
US Team
Steel Empire
Talmit's Adventure
00006
8 414090 116817
Replay
Chuck Rock
MEGA POSTER
SONIC THE HEDGEHOG 2




# NO HAY UN PRECIO MEGA




## MEGA PACK

Compuesto por una MEGA DRIVE, 2 CONTROL PAD y 4 juegos.







## SONIC PACK

Compuesto por una MEGA DRIVE, un CONTROL PAD y el juego de SONIC.





Ludic Maniacs!
adian
¡NOSOTROS SOMOS ASI...!
N TU CARNET!
VENTAJAS DE OCTUBRE '92
CON EL CARNET DE SOCIO
The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!
canadian
0123 4567 8901 2345
SOCIO: LUIS GRACIA RIVES
Personal e intransferible
Revista del Club
Ofertas especiales
Nuevo catálogo gratis
Concurso sorpresa
Ultimas novedades directamente de USA, y a precios sorprendentes
Pin de regalo
Y mucho mas
CANADIAN CENTERS
Ven a cualquier canadian center con tu carnet; este més también podrás recoger el fabuloso PIN CANADIAN, exclusivo para socios.
OPENLINE

# ESTE






**MEGAFORCE es una publicación de: Ed. Primavera S.A.**
**Consejero Delegado:** Raymond Cohen
**Director General:** Luis Martínez

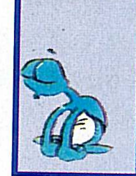
**Director:** Jesús Lázaro
**Redactores y colaboradores:** Monica Morales, Francisco Durán, Mary Connor, Jaime Torroja, Esperanza Hernández
**Diseño:** Yves Rainaud y J. Lázaro **Portada:** Xavier Clares
**Autoedición:** Mario Ruíz **Ilustraciones:** Alain Bertrand
**Redacción y Administración**: C/ Miguel Angel, 1 dpdo. 28010 Madrid; Tel. (91) 308 40 63 Fax (91) 308 37 27
**Redacción Barcelona:** Viladomat 271-273, entlo 2ª esc. dcha. 08029 Barcelona; Tel. (93) 419 92 78
**Publicidad:** Publi Mul S.L. Rda. Gral. Mitre, 200 5º 2ª 08006 Barcelona; Tel. (93) 418 54 93 Fax (93) 434 03 87
**Producción:** Artibox, 08029 Barcelona
**Preimpresión digital:** ClickArt 28020 Madrid
**Suscrpciones:** G+J España S.A., Marqués de Villamagna 4 28001 Madrid; Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
**Distribución:** COEDIS S.A.Molins de Rey (Barcelona)

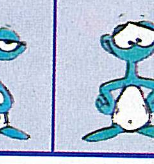

**Depósito legal: B-17380-92**
**ISSN: 1132-2721**

## CALIFICACIÓN

Las características principales de los juegos están valoradas conforme a esta escala:

Aburrido — Entretenido — Bien — Súper — Genial

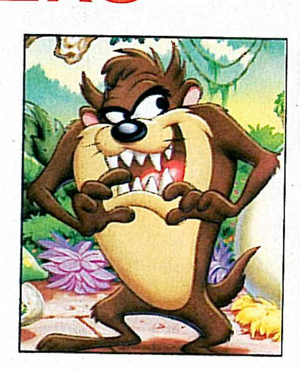







## MEGADOSSIERS







## PREVIEWS

**Para que sepas antes que nadie cómo serán los nuevos juegos de tu consola preferida**

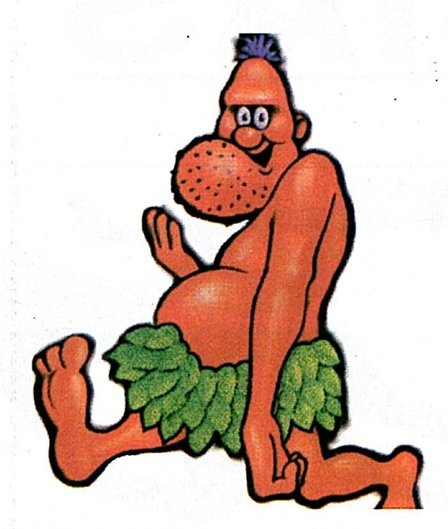





## ZAPPINGS

**Si no tienes claro qué juego vas a comprar, entonces no te pierdas nuestra sección de análisis.**

# MES...



## REPLAY

Estrenamos este mes una sección nueva donde no hallarás un desarrollo completo de los juegos, pero sí sus técnicas, sus armas, los trucos de los boss y otros puntos clave, para que saques el mayor provecho de tus juegos.

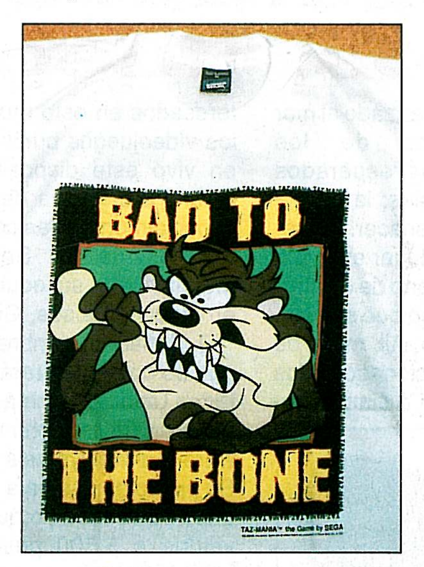


## SECCIONES







# MEGA NOTICIAS

## Preparados, listos, ¡fuego!

Sega ya ha lanzado al mercado uno de los periféricos más esperados para sus consolas, la pistola inhalámbrica Menacer. La presentación tuvo lugar en la exposición de verano de electrónica de consumo que se celebra en Chicago. Allí miles de chavales/as aficionados a los juegos de Sega o simples interesados en este mundo de los vídeojuegos pudieron ver en vivo este dispositivo de control a distancia destinado especialmente a las consolas de 16 bits de Sega, la MegaDrive y su equivalente en algunos países, Genesis.





El Menacer, nombre con el que se comercializará en Estados Unidos, viene acompañado de un cartucho de software que incluye seis juegos. Su precio en ese país será de unos 60 dólares (lo que equivaldría a 5.500 pesetas al cambio actual).

Para lograr el éxito comercial de este nuevo producto, Sega ha decidido hacer frente a dos problemas frecuentes: la falta de soporte técnico en cada país y la ausencia de una buena oferta de software que esté preparado para funcionar con el producto.

De hecho, la compañía está trabajando para mejorar ese soporte a través de su red de comercialización, al tiempo que el problema del software queda resuelto ya desde su salida: seis buenos títulos que pronto formarán parte de un catálogo mucho más numeroso.

Esperamos que en poco tiempo llegue a nuestro mercado esta super-pistola de Sega, ya que el modelo americano está pensado para el sistema de vídeo NTSC, y tanto nuestro país como muchos otros utilizan el sistema PAL.

## Sega, la que más vende

Según un informe publicado por una prestigiosa publicación internacional del mundo de los vídeojuegos, los productos Sega están siendo seleccionados por muchos distribuidores de software y hardware de este área, frente a los productos de otros fabricantes como Nintendo.

Los datos hechos públicos revelan que un 88 por ciento de los vendedores tienen títulos para la Megadrive mientras que un 57 por ciento tiene juegos para la Snes. En el caso de la Master System, los números son: 84% para Sega y 64% para Nes.

## Mega precio para la Mega

Si un amigo tuyo te pone verde de envidia diciéndote que se ha comprado una Megadrive con dos control pad y cuatro juegos por sólo 17.600 pesetas no pienses que es un farol.

Ahora, Sega ha bajado el precio de su consola de 16 bits, la Megadrive, a un nivel realmente alucinante: 17.600 pesetas (sin incluir IVA). Pero eso no es todo, la consola no se vende sola, se vende en un pack, el Mega Pack, que incluye además dos dispositivos de control y cuatro juegos de 16 bits, con títulos como Wold Cup Italia 90, Sonic, Super Hang On... ¿Qué te parece?

Estupendo, ¿verdad? Pues no esperes más, si aún no te has hecho con "la máquina", corre a tu distribuidor Sega. Una Megadrive y más de trescientos juegos preparados para esta consola te están esperando.

Y ya sabes que con el convertidor, también podrás utilizar en Megadrive los juegos de Master System.



# MEGA NOTICIAS

## MICRO NOTICIAS

El mundo de los vídeojuegos está tomando un protagonismo especial en las televisiones de todo el mundo, y en especial en Europa; por ejemplo, en Inglaterra dos nuevos programas sobre vídeojuegos están a punto de estrenarse. Pero además, el servicio de satélite MTV TEXT lleva una nueva sección dedicada en exclusiva a vídeojuegos, que estará en antena las 24 horas del día y que podrá ser vista por unos diez millones de personas en todo el mundo (quienes tengan Teletexto y acceso a Sky TV).

Nuevas ferias sobre nuestro "mundillo" acechan en el panorama internacional de aquí a las Navidades. En octubre, Colonia será el escenario del Amiga'92/Entertainment'92. En noviembre, París acogerá el Supergames Show'92, mientras Londres se llenará de visitantes del Future Entertainment Show y Frankfurt hará lo mismo con el World of Commodore'92. Y en diciembre, El Gamesmaster Live de Birmingham os espera.

El curso promete estar lleno de novedades y agradables sorpresas. Se están preparando las segundas, terceras y sucesivas versiones de los juegos más conocidos para consolas Sega ( Streets of Rage II, Afterburner III, Phantasy Star IV y otros muchos), así como algunos otros que prometen ser de lo más interesante: Superman de Virgin, Side Pocket, Jennifer Capriati Tennis...

## El Mega-CD en Sonimag

Sonimag, la exposición de la imagen y el sonido que se celebra en barcelona ha sido el escenario para la presentación al público español del sistema MegaCD de Sega.

Como ya sabéis, el MegaCD es un reproductor de discos ópticos para la Megadrive. El Mega CD cuenta con su propio procesador de 12,5 MHz, que actúa como segundo procesador de la consola, logrando una velocidad cinco veces superior a la normal. A todo ello se añade la memoria, de 6 Mb, la entrada de micrófono, la salida de sonido estéreo, etc.

Con este producto, la calidad de los juegos aumenta de forma increíble. La música se reproduce con una gran fidelidad, típica de los compact disc, pero además, la reproducción de los gráficos también mejora mucho: imágenes reales durante más de una hora, efectos de rotación y zoom realizados por un chip exclusivo de ampliación de gráficos, ahorro de tiempo en la transmisión de las imágenes.

Aunque en un principio la fecha de lanzamiento en nuestro país se había previsto para noviembre, parece ser que hasta primeros del año próximo no vamos a poder disfrutar de este estupendo producto de Sega, que costará alrededor de 50.000 pesetas. De momento las noticias que llegan están provocando una gran expectación.




## ¿Copiar cartuchos?

Hasta el momento, la piratería de software parecía bastante lejos de afectar al mundo de las consolas. Sin embargo, un nuevo periférico acaba de llegar a Europa (concretamente ha sido ya importado en Francia y Alemania) bajo el nombre The Game Doctor y su misión precisamente es esa: copiar cartuchos.

El sistema es sencillo: primero se pone el Game Doctor en la consola y después se inserta en él un cartucho; se pone un disquete de 3,5 pulgadas en el Game Doctor y... ¡hops!, el juego queda copiado en el disquete.

Aunque las copiassólo pueden ser utilizadas en dispositivos Game Doctor, el hecho en sí abre un camino peligroso hacia la copia ilegal, ya que está claro que no siempre se usarán como mera copia de seguridad.

## Nuevos joyspad a distancia

**ULTIMA HORA**



Los nuevos joypad inalámbricos han resuelto por completo los problemas técnicos que presentaron los anteriores.

Sega tiene pensado relanzar este invierno los joyspad a distancia que ya desarrolló hace un tiempo para sus consolas. La razón de este nuevo lanzamiento estriba en los problemas que se detectaron en estos dispositivos, que no respondían correctamente cuando había que realizar varias acciones simultáneas, como suele ocurrir en bastantes juegos. Ante ello, Sega ha decidido solucionar la cuestión de manera tajante y perfeccionar los aspectos técnicos de los anteriores joypad, que serán reemplazados en breve.

De momento, no se sabe exactamente la fecha en la que estarán disponibles los nuevos dispositivos, pero es de esperar que podamos verlos antes de navidades, fecha clave para el mundo de los vídeojuegos.

# MEGA REPORTAJE



# ECTS Autum NOVEDADES Y NAVIDADES

**Si es cierto que una feria comercial siempre tiene algo de circo, el European Computer Trade Show (ECTS en breve) sería entonces algo así como el circo de los circos.**

**Bajo esa carpa se reúnen una y otra vez los mayores especialistas en videojuegos para llevar a cabo todo tipo de tratos unos con otros.**

**En esta ocasión la proximidad de unas fechas tan emblemáticas con las Navidades ha hecho que la presencia de novedades haya sido espectacular.**

**Más de cien expositores abrieron al público las puertas de sus siempre escasos metros cuadrados de exposición con un único propósito: vender. Para conseguirlo quien más y quien menos se esforzó sobremanera para llevar hasta Londres los últimos desarrollos de sus "laboratorios" y de esa forma sorprender al visitante.**

**Allí hubo de todo, desde un astronauta de los de verdad que de la mano de Electronics Arts presentó un nuevo simulador espacial, hasta un troglodítico caballero que hacía la delicia de todo visitante que se acercara al stand de Mirare para echarle un vistazo al simpatiquísimo juego "The Humans" (Los Humanos).**

**Tres días puede parecer poco tiempo, pero cuando se está en el paraíso del videojuego entonces resulta ser... poquísimo.**

**De todas formas, aquí tenéis un resumen de lo allí visto y oído. Un recorrido por el ECTS Autum (otoño) que tiene ya como próximo objetivo el ECTS Spring (primavera), la siguiente ocasión en que las lonas del circo volverán a levantarse.**

Uno de los mayores atractivos de esta feria para los visitantes es la participación en ella de la práctica totalidad de las compañías que se dedican a desarrollar software de entretenimiento. De esta forma Londres se convierte durante tres días (en esta ocasión del 6 al 9 de septiembre) en un lujoso escaparate de todas las novedades que llegarán a las tiendas en lo meses siguientes.

En muchos casos no se trata de productos nuevos para las consolas Sega, sino que son desarrollos para otro tipo de máquinas. Pero incluso en esos casos no estaba de más echarles un vistazo, ya que en la mayoría de las veces la versión Sega no tardará en aparecer.

Tal es el caso de la segunda parte de un juego que ha causado furor en distintas plataformas hardware y que acaba de ver la luz para Sega: los Lemmings. Pues en el ECTS de otoño Psygnosis ha anunciado a bombo y platillo el lanzamiento de esa segunda parte (llamada Lemmings 2, ¡por supuesto!). De momento no se sabe mucho acerca de




Virgin tiene un juego sobre Superman y otro sobre Robin Hood

Muy pronto US Gold lanzará el juego de la película El Padrino




## DOMARK

Esta ha sido una de las compañías que mayor número de juegos ha presentado en el ECTS para Sega. Entre las novedades de lanzamiento más inmediato destaca James Bond una afortunada recreación de una de las más trepidantes aventuras cinematográficas del agente 007. Elaborados escenarios, movimiento de gran calidad y numerosos detalles cuidados en extremo (por ejemplo que Bond se refugia en las puertas adoptando la pose que él ha hecho internacionalmente famosa) son las claves de un juego de plataformas que seguro será un "best seller" de estas Navidades.



James Bond en la Mega Drive




Pitfighter para Master System

Los aficionados a los deportes están de enhorabuena con Domark, pues para la próxima primavera aparecerá International Rugby y en verano lo hará Formula 1 Grand Prix. El primero trae a nuestras pantallas un juego cuya fórmula está muy cercana a la usada ya en los simuladores de futbol. En cuanto al segundo, aún hay poco que decir ya que su desarrollo está en una fase demasiado temprana, aunque si se sabe que el jugador podrá elegir qué tipo de neumáticos, alerones, etc. va a usar en cada carrera.




Los invasores en Game Gear




Trivial Pursuit, un clásico

La versión del Pitfighter y del Trivial Pursuit para Master System y la del Super Space Invader para Gamge Gear, junto con un sofisticado simulador aereo para MegaDrive inspirado en los míticos Mig-29 Fulcrum son otras de las novedades vistas en el stand de Domark amén de la segunda parte del PaperBoy y de un simulador de helicoptero de combate uno llamado Steel Talons.



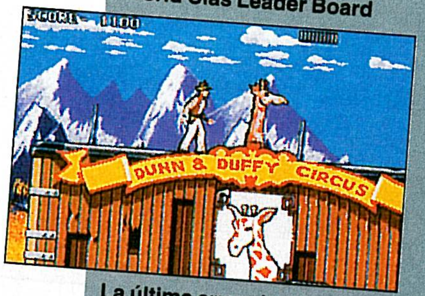
International Rugby y juega duro



# MEGA REPORTAJE

## US GOLD


World Clas Leader Board


La última cruzada de Indiana


Heroes of the Lance


Recorre Europa con Out Run

Super Kick Off, puro futbol

Este productor de juegos está teniendo bastante renombre en los últimos meses gracias a su fantástico Olympic Gold y seguramente mantenga su buena racha gracias al sustancioso catálogo que ofrecía a los visitantes de la feria. Allí pudo verse un excelente simulador de golf llamado World Class Leader Board, en él pasearemos por los más prestigiosos "greens" de la mano de toda una leyenda en esto del golf profesional: Nick Faldo.

De la factoría de sueños de George Lucas (ya sabes el creador de la saga de La Guerra de las Galaxias) llega Indiana Jones y la Ultima Cruzada, el juego de acción, todo un arcade en el más puro sentido de la palabra. Los niveles de calidad del juego seguro que no decepcionarán a los fans de las aventuras del arqueólogo más famoso de todos los tiempos.

Si lo que te gusta es la fantasía y lo mundos de la Tierra Media y similares y además te van los juego de rol, entonces no debes perderte Heroes of the Lance. Este cartucho es el juego de ordenador oficial de la serie Advanced Dungeons & Dragons, toda una institución en el mundillo de los juegos de rol.

Los más veteranos del lugar recordarán una máquina recreativa llamada Out Run que hizo furor hace algunos años. Poco después llegaba a las pantallas bajo la forma de renombrado videojuego. Ahora U.S. Gold nos ofrece Out Run Europa, una revisión del clásico con la inclusión de recorridos por el Viejo Continente como mayor innovación. También saldrá la versión consolera de la película "El Padrino".

la versión Sega, pero al igual que es seguro que aparecerá también lo es que tardará varios meses en hacerlo.

Otro juego que ya se está preparando para Sega es The Humans de Mirage, un divertido paseo por las cavernas de nuetros queridos abuelos prehistóricos y que seguro hará las delicias de más de uno por la calidad de sus gráficos y el humor que impregna todo el juego.

### Originales complementos

Por su parte, en el terreno de los periféricos sí hay que destacar la importante presencia de complementos para Sega. De entre toda la ingente cantidad de joyspad más o menos sofisticados (incluso había alguno con guantes incorporados) destacaron por cualidades propias la nueva gama de joystick de Cheetah y el volante de SpectraVideo.



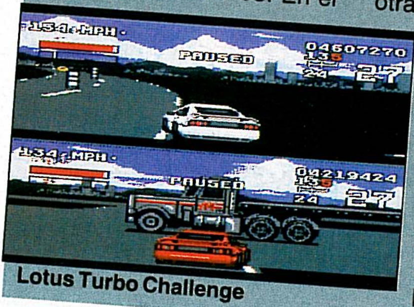
Un volante de lo más revolucionario

Cheetah ha creado una nueva modalidad de joystick: los Characteristick (ingenioso palabrejo mezcla de "characters" -personajes- y


Bart , Terminator, Batman y Alien: tus nuevos compañeros de juegos.

## ELECTRONICS ARTS

Esta veterana compañía destacó desde sus inicios por la calidad de sus simuladores deportivos. En esa línea se encuadrán el NHLPA Hockey 93 y el John Madden Football '93. En el primero toda la tensión de los mejores partidos de hockey de la National Hockey League Players Association con un detallismo pocas veces visto en este tipo de juegos. Por otra parte, el John Madden Football '93, que aparecerá en diciembre, seguro que se convertirá en un clásico de los juegos de futbol americano.


Lotus Turbo Challenge

También para diciembre está previsto el lanzamiento de la segunda parte del Road Rash. En

# MEGA REPORTAJE

joysticks). La razón de t estrambótico nombre está en que la tradicional palanca (esa que iba dede un simple "palo" hasta complejos sistemas ergonómicos) ahora se transforma en la figura del personaje cinematográfico que cada uno prefiera, desde Bart hasta Terminator, pasando por un terrorífico Alien o un majestuoso Batman. Así los grandes de la ficción se convierte en joystick de exclusivo diseño. Aunque sin desmerecer su calidad técnica, sin embargo su originalidad hará de estos joyticks un éxito seguro. Sobre su venta en España de momento lo único que se sabe es que Erbe es la distribuidora en nuestro país de Cheetah y que para noviembre ya puede ser que esté en las tiendas.

¡Vaya modelito! ¿verdad?

En cuanto al volante presentado por SpectraVideo su mayor atractivo es la ausencia de eje. Al no tener nada que le ancle el FreeWheel (nombre del aparato en cuestión) ofrece una forma totalmente nueva de jugar a los simuladores de coches. La libertad de movimientos que se obtiene con FreeWheel es tal que en cuanto uno se pone a jugar con él lo único a lo que presta atención es al juego propiamente dicho.Los responsables de la firma aseguraban que en un mes las tiendas tendrán este revolucionario producto. En España será Dro Soft quién se encargue de su comercialización.

La presencia de bastantes títulos en soporte CD-ROM y los comentarios generales apuntaban a que los juegos hechos para ese sistema serán la gran estrella del próximo ECTS, así que habrá que esperar hasta la próxima primavera para tener más noticias desde esa Meca del videojuego que es Londres cuando se celebra el European Computer Trade Show.

esta ocasión será posible correr contra el enemigo en una pantalla que muestra las evoluciones de ambos jugadores simultáneamente.



Otra segunda parte

## VIRGIN

Una de las novedades más esperadas de Virgin era Superman. El legendario hombre de acero llega ahora a la consolas Sega gracias a la habilidad de lo programadores de Graftgold responsables de las versiones para Master Sytem y Game Gear. En esta peculiar aventura el superhombre deberá rescatar niño por todo el mundo, para ello cuenta con alguno de sus más famosos superpoderes (ya se sabe, podrá volar, fundir cosas con la vista, dar superpuñetazos y otras cosas por el estilo). En principio la fecha de lanzamiento de este juego está previta para el primer trimestre del próximo año en sus versiones Master System y Game Gear, mientras que para Mega Drive aún no hay una fecha determinada.



El hombre de acero en Sega





Robin Hood asaltará tu consola

Para finales de este año Virgin pondrá en las tiendas Robin Hood: Principe de ladrones. La última de las versiones cinematográficas de las andanzas de este "justiciero" de los bosques es origen de este cartucho. En él se mezclan elementos tanto de juegos de rol como de lucha y de su programación se ocupada uno de los responsables del Marble Madness para Master System. Precisamente la versión para esa consola será la que esté en diciem-

Game Gear

to.

ran variedad

existentes,

había apare-

tan original

Mania, en el

es ni más ni

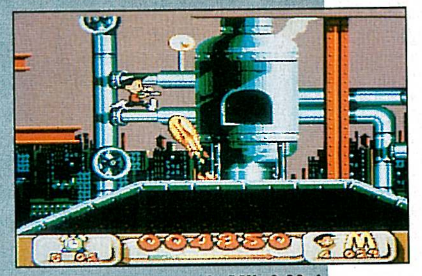
vertirte en un

rolar todo un

peculiar

á disponible

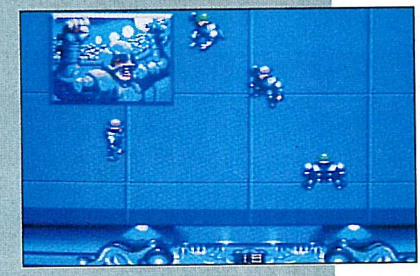
para Mega



Nuevas aventuras de Mik & Mak



Another World, un superjuego



Speed Ball 2, deporte con futuro

# EL PANTALLAZO

# ¡¡¡ Gana un fabuloso Mega CD!!!




## Mega premios

Si has participado en el concurso del número 4 de Mega Force, te conviene mirar esta lista porque es posible que estés en ella.



**Ganador de la consola Mega Drive**
**Manuel López Marín** (Barcelona)

**Ganador de la consola Master System**
**Carlos Sánchez Chico** (Salamanca)

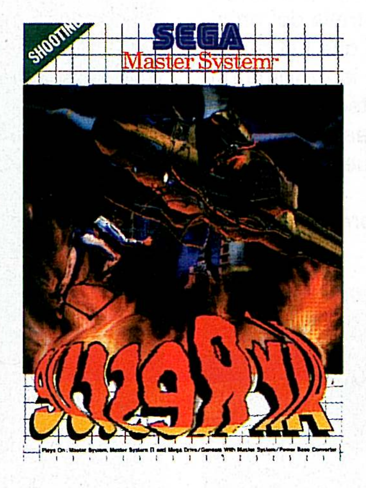
**Ganador de la consola Game Gear**
**Jordi Sánchez Góngora** (Barcelona)

**Ganadores de un cartucho**
**Javier Pérez Sianes** (Palencia)
**Pablo Bázquez Martínez** (Castellón)
**David Cuesta Carabia** (Alicante)
**Ana Isabel de Prada** (La Rioja)
**Manuel Rebollar Ferrer** (Castellón)
**José L Bacalcoa Zamora** (Logroño)
**Marcos Avila Dorado** (La Coruña)
**Pablo Fuentes Vázquez** (Córdoba)
**Andrés Machado Ekström** (Palma)
**Agusti Dosaiguas Falco** (Tarragona)
**Pedro Ruesgas Marín** (Vizcaya)
**Alex Gil Sánchez** (Barcelona)
**Fernando Baviera Aroca** (Valencia)
**Pedro Román Vela** (Granada)

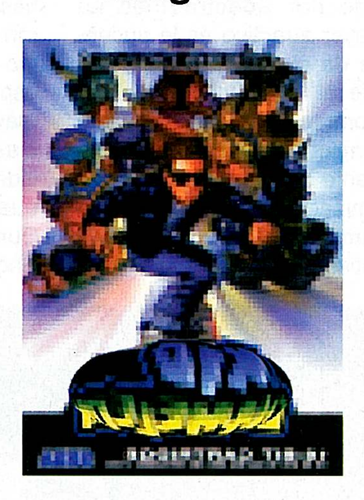
## ¿Reconoces estos juegos?

Si sabes la respuesta mándanos una carta con el cupón que encontrarás al final de la página y participarás en el sorteo de un increíble Mega CD y de 20 supercamisetas "Tazmania".

**Juego 1**



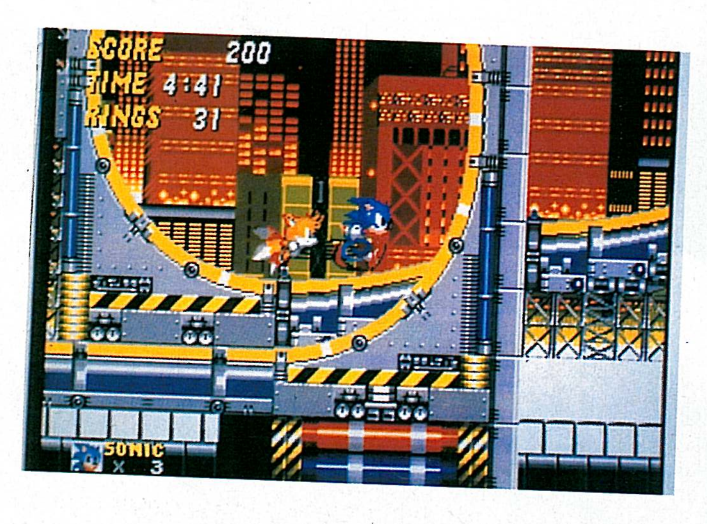

**Juego 2**




Lo nunca
visto
de Sega

# SONI[C] THE HEDGEH[OG]

# IMPRESI[ONANTE]



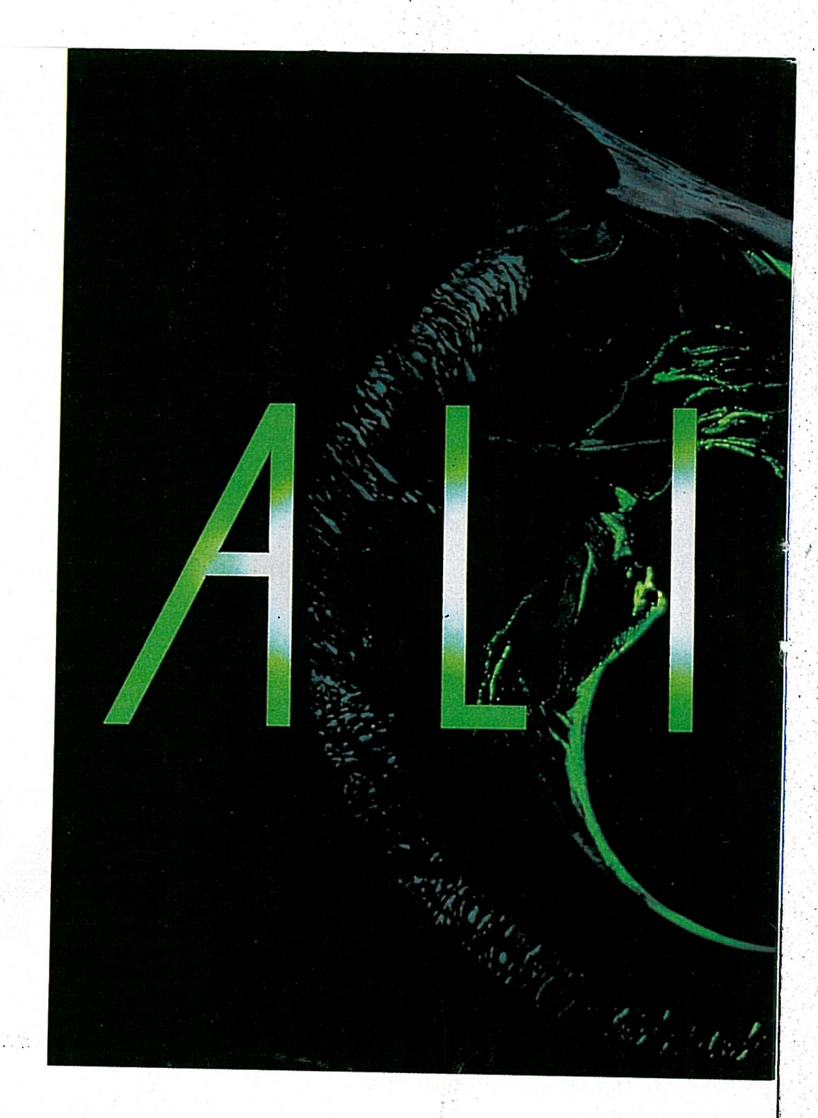




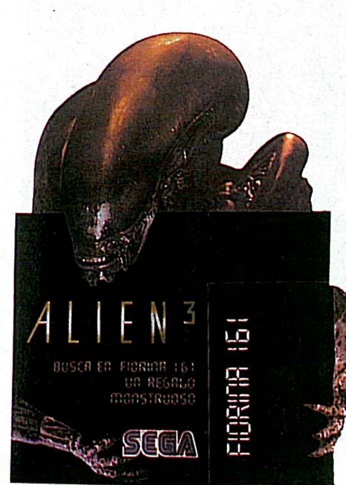
**El puercoespín más rápido de la historia ha vuelto para hacer sudar sangre al Dr. ROBOTNIK. Este enfrentamiento no tiene precedentes en el mundo de los videojuegos. ¡Temblad consolas!. SONIC regresa y no se corta por nada.**
**Junto a su amigo Tails volará en ala delta y hará looping... ROBOTNIK quiere venganza, SONIC la estaba esperando.**
**El que pega fuerte pega dos veces.**
**SONIC 2... Te pega.**





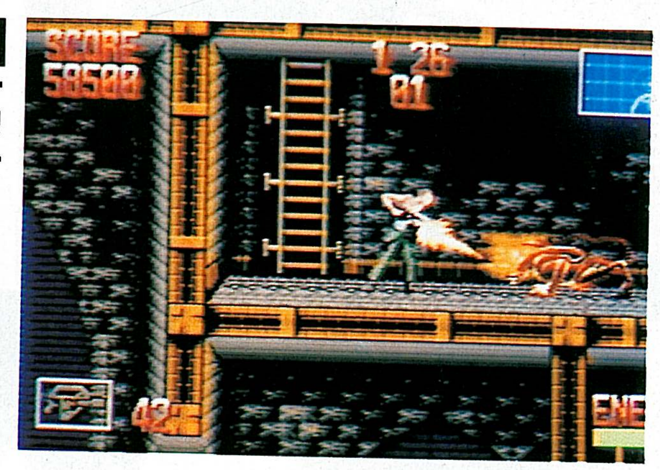



# EL TERROR INVA



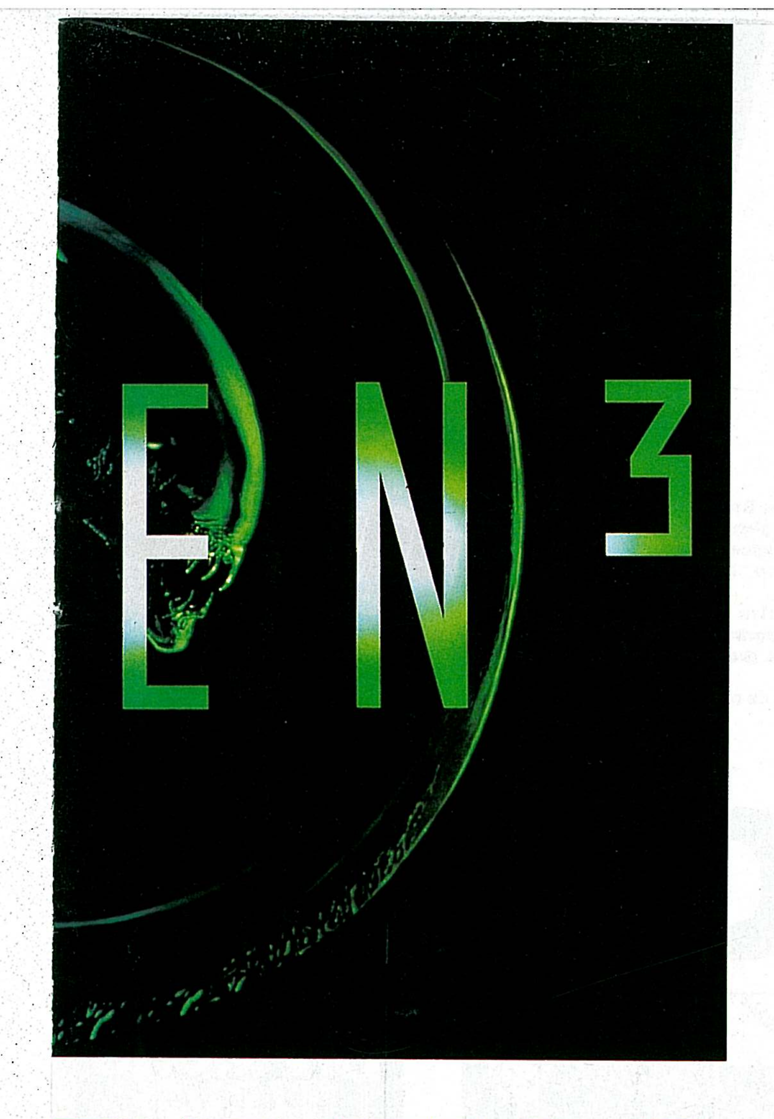

**ALIEN PUEDE SER TUYO**

Acercate a tu distribuidor SEGA y participa en el concurso más monstruoso de este planeta. Resolviendo un pequeño enigma podrás conseguir el videojuego ALIEN 3 de SEGA, relojes, camisetas... y una riñonera de combate. ¡Participa!. Tu arrasas.



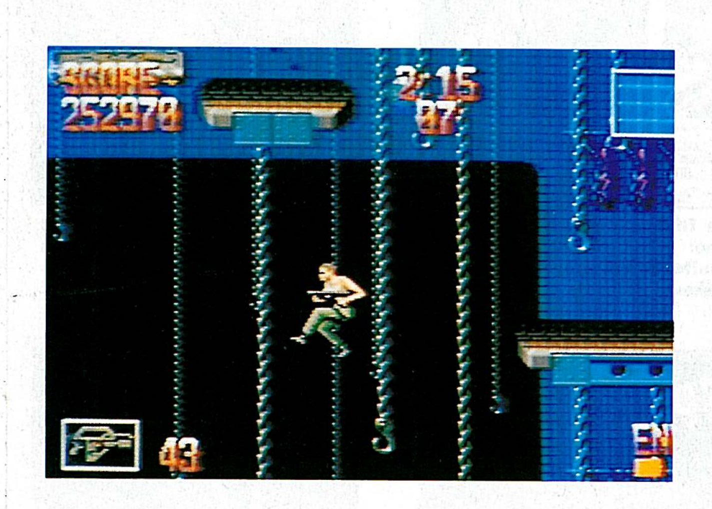

**El regreso de la pesadilla en su máxima potencia. ALIEN III. ¡Escalofríos de otros mundos invaden tu consola!.**
**Prepárate para el combate contra el alienígena más repulsivo del universo. Nunca perdona, no hay heridos, nadie sobrevive....**
**Habrás de emplear los trucos más sucios para ponerte a su altura. ¡No te quedes corto!.**
**El mundo está en tus manos... o en sus asquerosas garras. ¡Tú decides!.**

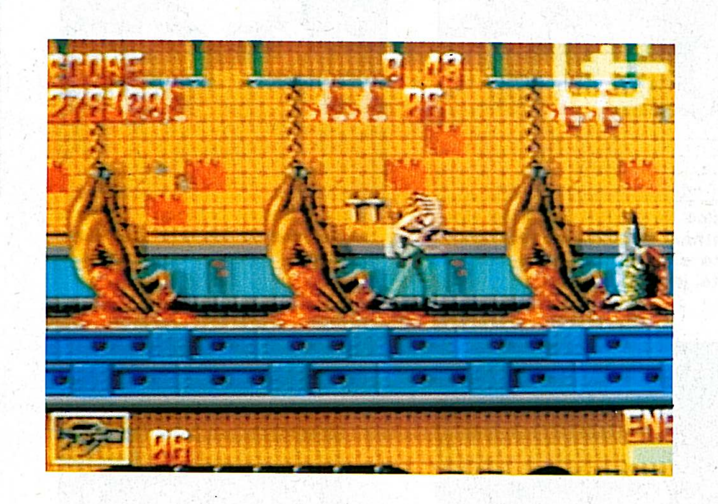
**DISPONIBLE EN MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.**





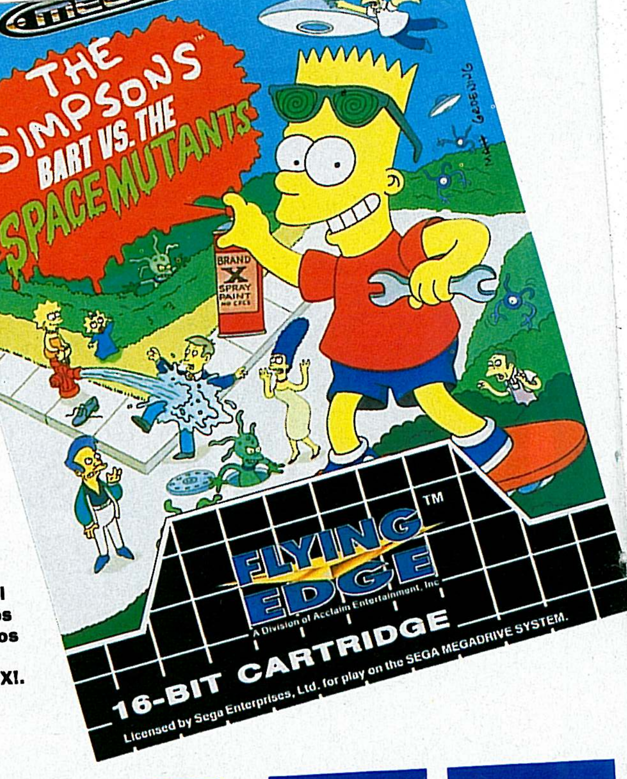

# DE TU CONSOLA



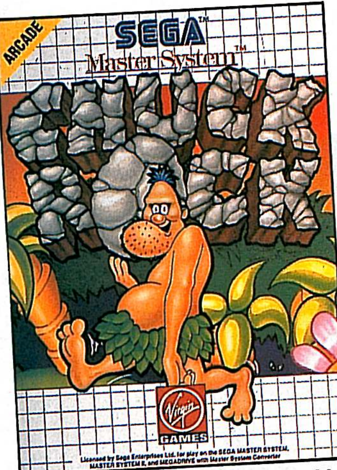




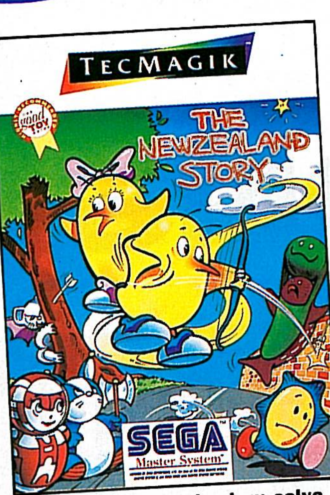




Esta si que es buena. Repulsivos seres de otros planetas han ido a tocar las narices de un monstruo como BART SIMPSON.
Lo llevan claro. Entra en el cuerpo de BART y reparte rayos X para distinguir sus grotescos cuerpos.
¡No olvides tus gafas de rayos X!. Tío, esta es la tuya.

# JUEGATE



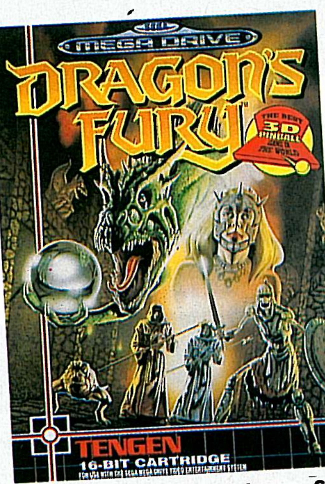

La chica de CHUCK ROCK ha sido capturada. Dinosaurios trastornados te esperan en un rescate a muerte. ¡Parte con todo!.



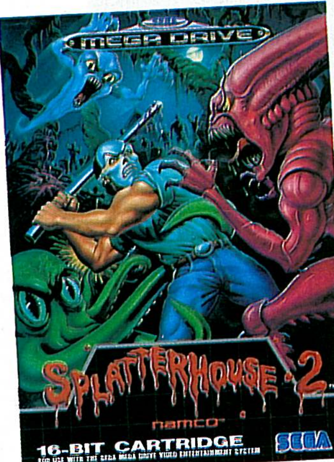

Vuela a Nueva Zelanda y salva a tus colegas de los más diabólicos enemigos. El tiempo corre rápido.




Tres flipantes juegos en un cartucho:
Missile Command, Centipede y Breakout.




Un pinball en 3 dimensiones. Si eres lo bastante bueno puedes conseguir un billón de puntos.




Ponte la máscara del terror. Tu novia, Jennifer, depende de ello, utilizarás motosierras para salvar su vida.




Acompaña a Mc Fly en su frenética carrera contra el tiempo.




Tu cabeza arácnida vale 1.000.000 de dólares. Los seres más repulsivos persiguen la recompensa. ¡Telarañas en acción!.

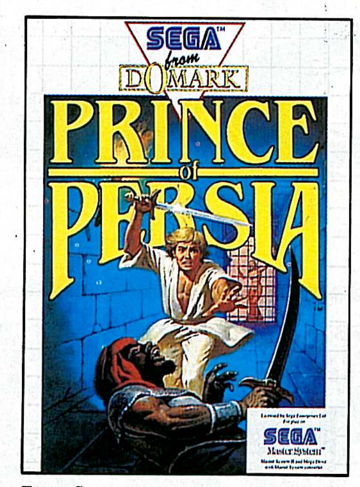



Increíbles smashes, y passing shots... son tus armas. ¡Házle un globo a tu mejor amigo!.




Greendog ha perdido su tabla de surf. Se le terminó el ligoteo y vacilón playero. Recupera su tabla Azteca y harás feliz a todas las chavalas del Caribe. ¡Te lo agradecerán!.

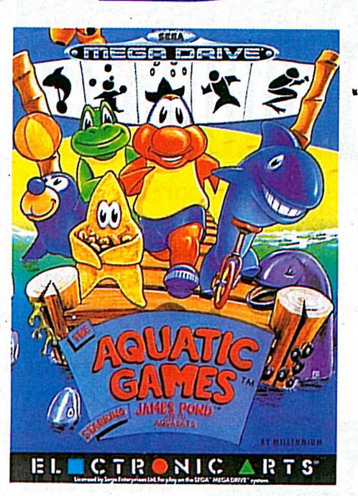
# LO TODO



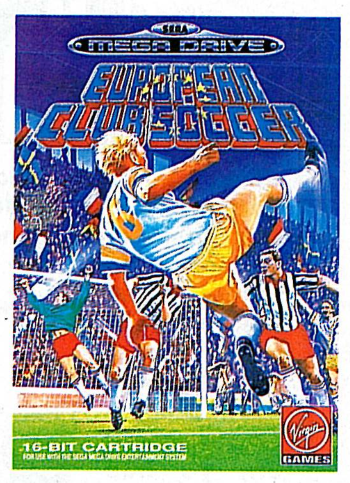

Empuña la espada para salvar a una princesa de lo mas guapetona.




¿No quedan héroes en la tierra de las maravillas para librar a la gente del malvado rey MOLE y sus secuaces?




James Pond presenta:
LOS AQUABATICS.
Los juegos acuáticos más desmadrados de la historia. ¡Mójate!.




Cálzate bien las botas y prepara los tacos para triturar a 170 equipos de fútbol. ¡La copa está en juego!.




Arranca la máquina más potente del mundo y revienta el asfalto a tu paso. El Gran Premio está en juego. ¡Pónte los laureles!.

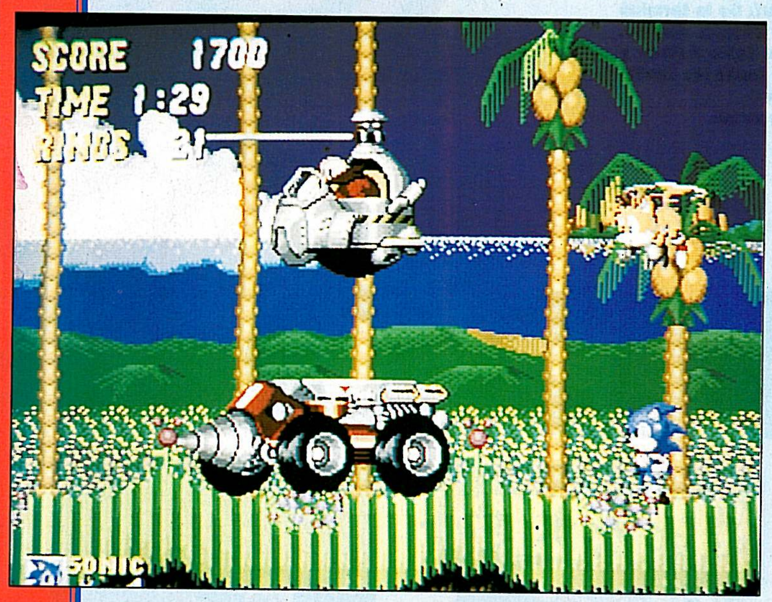
Vive una Aventura

SEGA

# PREVIEW

MEGA DRIVE

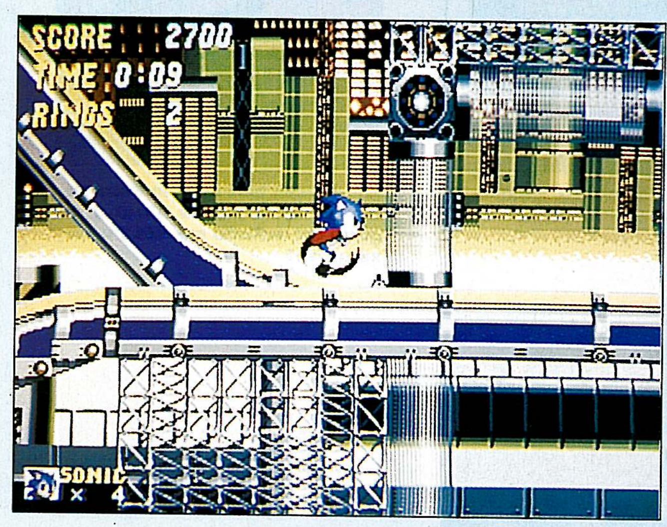
Bueno, por fin está aquí el juego que todos esperábamos, el genial Sonic 2, tan divertido como bien hecho. Nuestro veloz héroe, que creía haber acabado para siempre con el malvado doctor Robotnik, tendrá que vérselas una vez más con este antipático personaje. El peligro acecha de nuevo y la vida de miles de personas inocentes está amenazada, ya que Robotnik no se detiene ante nada ni ante nadie con tal de lograr su objetivo de dominar el mundo.




Y en esta ocasión, los medios con los que cuenta el doctor son bastante poderosos, ya que combate desde un auténtico tanque. La lucha se presenta bastante difícil para nuestro amigo Sonic, a pesar de que esta vez cuenta con una pequeña ventaja... ¿No sabéis por qué? Porque no lucha solo, sino que está acompañado de una ardilla que, aunque es un poquito más lenta que Sonic, no se desenvuelve nada mal. Como podrás imaginar por lo que acabamos de decir, la nueva versión de Sonic tiene algunas sorpresas en cuanto al juego compartido. Podrás jugar con un compañero, bien en la misma pantalla (si Sonic y la increíble ardilla están muy cerca) o bien en dos zonas superpuestas de la pantalla, cada una de ellas con un personaje distinto. Tendrás (o tendréis) que volar como el viento a través de paisajes construidos con unos gráficos estupendos y bien detallados, y no te preocupes por el movimiento, porque el scroll tiene una fluidez impecable.




Pero si el aspecto gráfico te llama la atención, espera a oír la música de Sonic, te va a hacer entrar de lleno en el ambiente de Sonic: encontrarás los grandes temas de la primera aventura de Sonic aunque retocados y mejorados. Y todo ello según vas recorriendo los lugares llenos de toboganes, decorados futuristas y cuevas inquietantes.



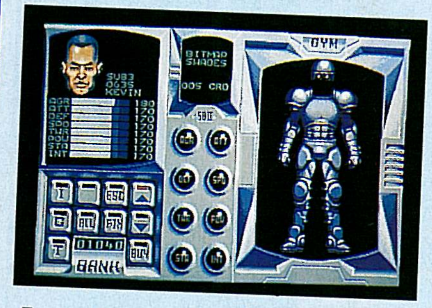

La batalla con Robotnik se augura entretenida en esta nueva versión de Sonic.




Esta versión no es la definitiva; no te inquietes si ves cosas raras en los gráficos en el modo de dos jugadores, ya que en la versión final estarán totalmente rediseñados.

# PREVIEW



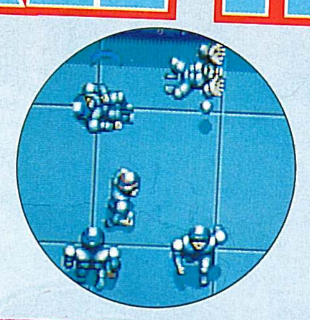





# SPEEDBALL II

Imagina un mundo en el que los deportes han llegado a un nivel de violencia totalmente inusitado. Un mundo en el que estos deportes se practican con armadura y con una sola regla: ser el más fuerte. Con esta breve descripción, ya te has podido hacer una idea bastante clara de lo que es Speedball... Bastante parecido, en sus orígenes, al actual frontón, este deporte ha ido degenerando sensiblemente hasta convertirse en esta nueva versión. Te verás inmerso en un campeonato en el que sólo los mejores equipos pasarán a la siguiente división. Los nombres de los equipos participantes son por sí solos bastante significativos: los Steel Fury, los Renegades, los Revolvers...

Sobre el campo, el fin del juego es bastante simple: marcar tantos contra el adversario lanzando una bola de metal. Además, puedes crear tu propio equipo eligiendo los jugadores que más te gusten, equiparlos y disponerlos en el terreno de juego (o de batalla). Además existe la posibilidad de que participes no como jugador sino como entrenador. Serás así el responsable del equipo y velar para que los jugadores no abandonen el terreno en camilla.

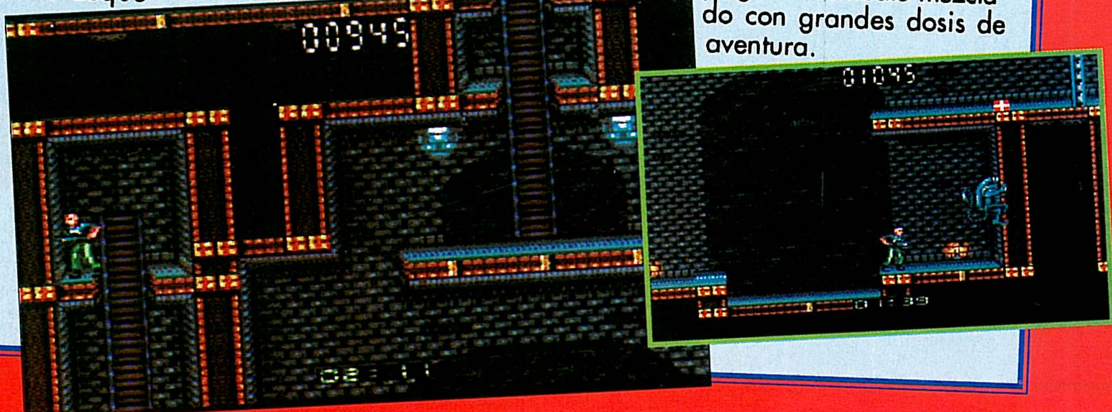





# ALIEN 3



Se acaba de estrenar en el cine la tercera parte de alien y si ya la has visto, seguramente querrás continuar sumergido en ese terrible mundo repleto de criaturas diabólicas. Por eso te gustará esta versión que Arena ha adaptado para la Master System. Tú eres Rippley (y como en la película, no tienes ni un solo pelo en la cabeza) y te encuentras en un planeta infectado de aliens. Este mundo está inspirado en las escenas de la película, aunque los creadores del juego se han tomado la libertad de cambiar algunas cosas. Así por ejemplo encontrarás un montón de aliens escondidos por todas partes, mientras que en la película es un solo alien el causante de todos los males. Sin embargo el planeta también es una cárcel llena de personas calvas como en el film Rippley tiene que empezar el juego liberando a todos los prisioneros que pueda, para evitar que sean asesinados por los aliens. Estos asquerosos bichos están ocultos esperándote y lo único que puedes hacer es utilizar al máximo tu velocidad para evitarlos. Para matarlos dipones de armas de fuego ( esto es una innovación del juego porque en la película no hay armas) que se encuentran a lo largo de todo el recorrido: lanza-llamas, ametralladoras... etc. El juego se desarrolla mediante escenarios multidimensionales y vistas de perfil. En el primer nivel, por ejemplo, en un determinado momento, Rippley se desliza por unos conductos y lo único que ves es la parte en la que ella se encuentra. Un juego de combate mezclado con grandes dosis de aventura.

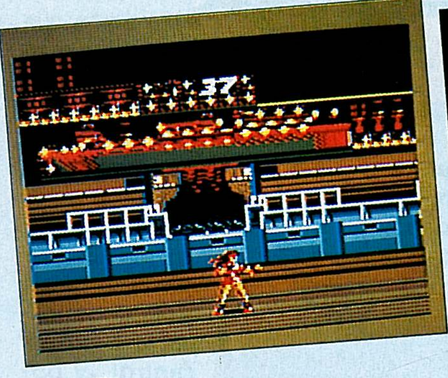


# PREVIEW

GAME GEAR

¿Estás preparado para encontrate con Axel y Blaze en tu portátil? Atacados en todos los rincones de una gran ciudad americana, esta pareja sólo cuenta con sus puños y algún que otro cuchillo ocasional para defenderse de los asesinos que rondan las calles. Este juego, considerado como uno de los mejores entre los que tratan de peleas callejeras y de golpes continuos, llega por fin a tu Game Gear. Las calles de las video-ciudades pasarán sin cesar delante de tus ojos en la más pura tradición de las aventuras de scrolling horizontal, con la ventaja de que, gracias al cable de conexión, podrás disfrutar repartiendo guantazos a los malos junto a un amigo. En definitiva, acción a tope.









MASTER SYSTEM

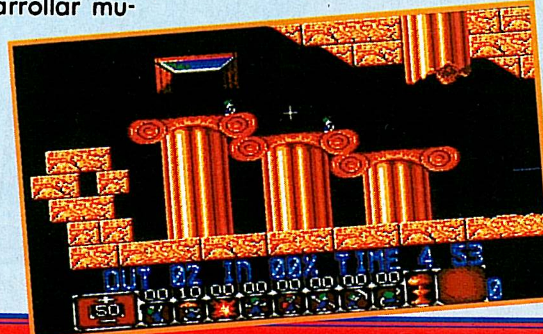
# Lemmings







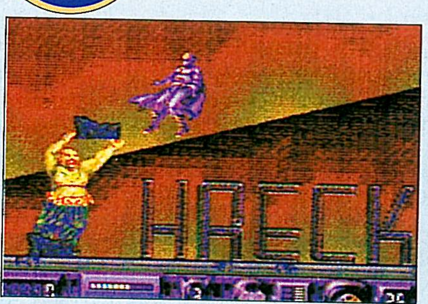
Los ya legendarios lemmings llegan ahora a tu Master System. Tendrás que guiar a toda esta pequeña población a buen término. En cada nivel de este juego te encontrarás con una nueva dificultad. Los decorados, que son distintos en cada etapa, presentan un montón de obstáculos que tendrás que franquear valiéndote de tu inteligencia y de tu habilidad sin olvidar que tienes un tiempo límite en cada uno. Como ves resulta una mezcla bastante explosiva... Los Lemmings pueden desarrollar muchas actividades, y en cada pantalla hay un número determinado de ellas. Puedes hacer que tus pequeños amigos se conviertan en diestros escaladores, en paracaidistas e incluso en mortíferas bombas y no olvides que a veces deberás sacrificar alguno (incluso a veces a decenas de ellos) para poder salvar a los demás. Un gran juego de video que pronto estará con vosotros y vuestra Master System.



# PREVIEW

MEGA DRIVE





# BATMAN RETURNS

Se trata de una adaptación de la película que lleva su mismo nombre. Batman 2, el retorno de la venganza del super héroe más miope de toda la historia del cine que ahora también vuelve a la Mega Drive. ¡Qué suerte tienes! porque es uno de los héroes que más aventuras aporta a los juegos y en tu caso estás en una de las mejores versiones, por supuesto gracias a Sega y a la Mega Drive. Este juego se desarrolla mediante plataformas y combates en escenarios basados en la película pero con ciertas variaciones para poder adaptarlas a las pantallas de los juegos de video. Encontrarás muchos y diversos escenarios pero todos con la misma idea de fondo: luchar contra los malvados villanos. Batman se volverá a encontrar con los malos de la película, pero con una salvedad, el pingüino aparecerá con bastante más frecuencia que en la versión original. El primer encuentro con el malvado es en un castillo y está colgado de la cuerda de una campana. Luego te lo volverás a encontrar en diversos momentos como, por ejemplo, en los bajos fondos de Gotham City acompañado de sus fieles acólitos que son una especie de payasos malabaristas o en los locales de una oficina. La clave del espectáculo en lo que concierne al pingüino está en su miedo infernal al agua. Podemos ver cualquier nivel, en cualquier momento siempre y cuando tengas en cuenta que se encuentran ordenados respecto a un eje central y podrás elegir la vista de perfil o la multidireccional.

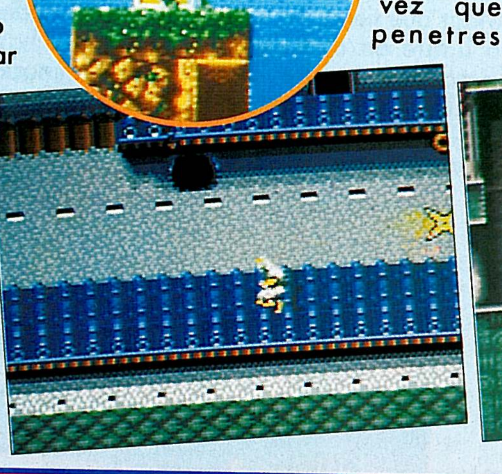


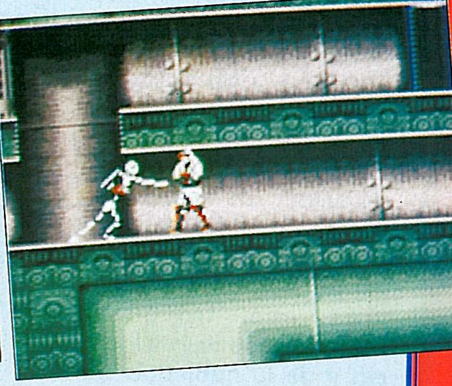
# SHINOBI 2

GAME GEAR

Vuelve el ninja blanco dispuesto a continuar su batalla contra todos los malvados del mundo. En este nuevo episodio le acompañarás por las cuatro esquinas del mundo, por escenarios que son siempre diferentes según el país que selecciones. Debes infiltrarte en las bases enemigas, abatir a un montón de enemigos y procurar no separarte jamás de tu sable de ninja. Para poder salir victorioso debes utilizar conjuntamente destreza, rapidez y fuerza. Shinobi es un juego basado en plataformas. Una vez que penetres en la fortaleza, debes encontrar al boss que se encuentra en medio de los pasajes que forman un complicado e inmenso laberinto. Un nuevo desafío para el ninja blanco que encantará a los fans de la acción.





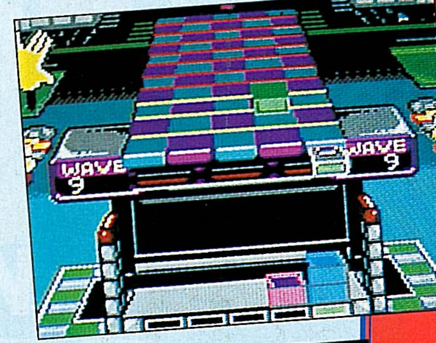


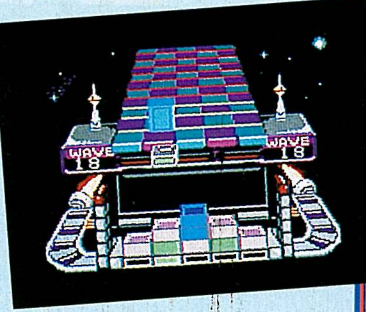
# PREVIEW

GAME GEAR

# KLAX

Klik, klak, ¡KLAX! Olvídate de puñetazos, olvídate de golpes y olvídate de jefes de nivel. Este es un juego para personajes inteligentes, no para salvajes que sólo saben golpear. En Klax, la estrategia es lo que cuenta. Es de suponer que la mayoría de los segadictos ya conocen este juego por su versión en otras consolas y en máquinas recreativas, pero para aquellos despistados a los que el nombre no les diga nada, aquí va una breve descripción. Una serie de bloques de diversos colores van avanzando hacia ti por una pista rodante hasta caer en un depósito vertical en la parte inferior de la pantalla. Este depósito se va llenando progresivamente y sólo se puede vaciar si formas líneas (verticales, horizontales o diagonales) con bloques del mismo color. La teoría como ves es simple, pero la práctica es otra cosa, ya que según avanza el juego las combinaciones que debes realizar se complican y la estrategia (es decir, la inteligencia y la visión de la jugada) se vuelve más importante. No te desesperes. Aprenderás.



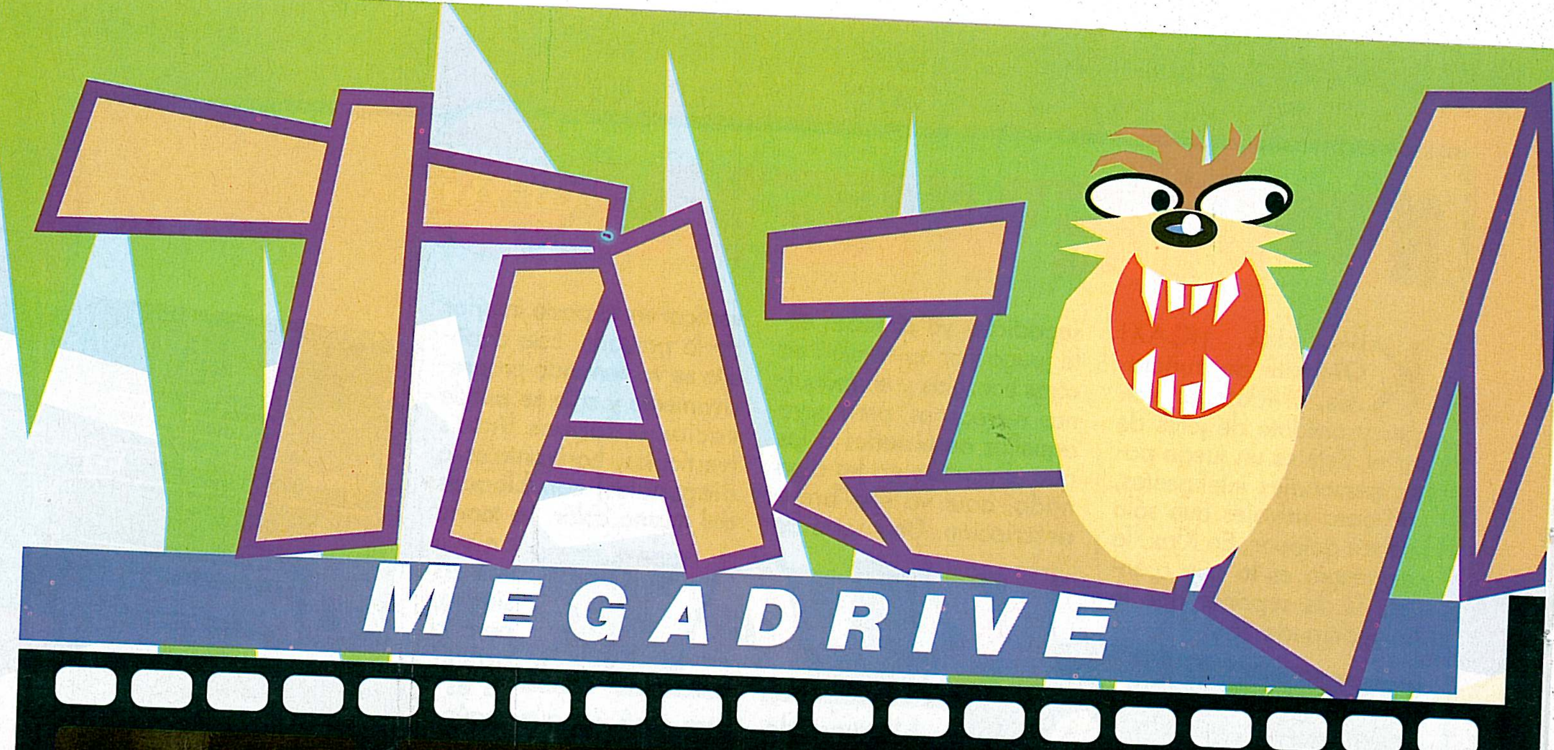

# RAMPART

MASTER SYSTEM




Definir este juego es fácil. Es una aventura diseñada especialmente para los amantes de los castillos y de las batallas épicas. Un juego que hizo las delicias de los habituales de las salas recreativas (especialmente cuando se jugaba por parejas) y que en esta conversión a Master System no pierde nada de su interés original. En la versión para la consola encontrarás las mismas fases de combate y las mismas reconstrucciones de las fortificaciones que puede que conozcas. La guerra es el principio del juego y tienes dos posibilidades: jugar como defensor de los castillos (jugador azul) o atacar por vía marítima (jugador rojo). En modo de un jugador, el proceso es bastante simple: tienes que elegir un territorio para conquistar y una fortificación que defender. La siguiente fase consiste en la colocación de los cañones en tu territorio (estarán marcados como azules si se trata de tu zona o verdes si están en la zona neutral). El siguiente paso es el combate en sí mismo. Aquí el enemigo te ataca por mar, bombardeando tus posiciones y buscando tu aniquilación total, pero si te defiendes de la misma manera, podrás eliminar, uno a uno, todos los barcos enemigos. Y llegamos por fin a la fase final: la reconstrucción de tu castillo. Como tienes un límite de tiempo tendrás que apresurarte ya que, en caso contrario, verás las palabras "Game Over" en la pantalla. Luego podrás aumentar las fortificaciones en la zona neutral. Si consigues llegar hasta aquí, podrás acceder a la zona siguiente.























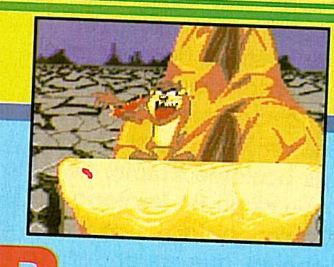
Ya está aquí el nuevo desafío de Sega. Tu misión será una de las más difíciles de cuantas hayas afrontado hasta ahora, pero si sigues los consejos de este dossier y prestas atención a las fotografías que te presentamos, la victoria final será tuya. Esta vez, te transportarás al universo de Taz, el diablo de Tasmania, bien conocido por todos y perpetuamente hambriento, una característica que hace de él el más glotón de los animales. Allí tendrás que conseguir llegar hasta un huevo legendario: el huevo del pájaro gigante de Tasmania. Con él se podrá hacer una inmensa tortilla con la que calmar los rugientes estómagos de tu familia. Pero el camino es largo y peligroso, especialmente al final de la ruta, por lo que deberás extremar las precauciones.



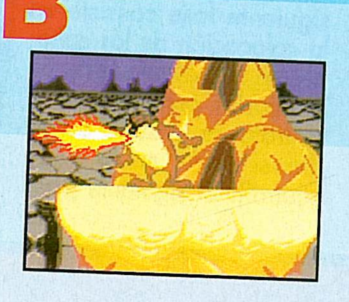


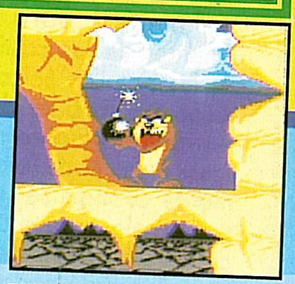
A



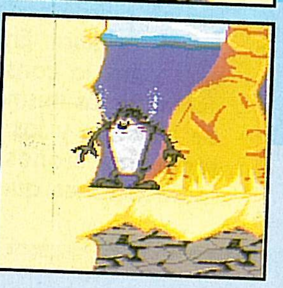


B





C

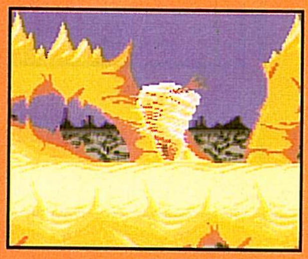







## TECNICAS DE JUEGO

### LOS ATAQUES:



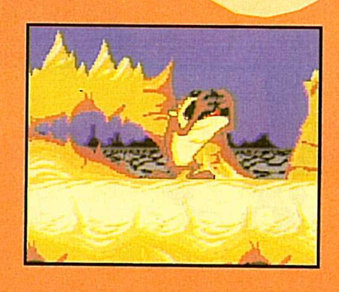
**El tornado:** destruye prácticamente a todos los monstruos. Pero no abuses de él, porque también se carga los bonos que te encuentras en el juego.



**El pimiento:** después de comerte uno, podrás quemar a tus enemigos pulsando el botón A.



**El terror:** presiona sobre A cuando no tengas otra cosa y podrás asustar a algunos adversarios conocidos por su cobardía.

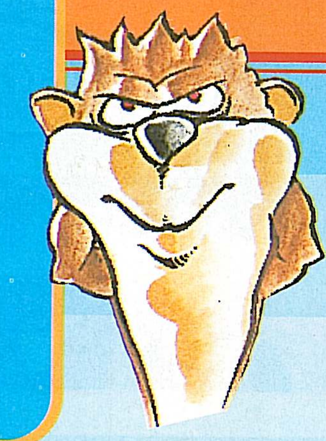


**La digestión:** un ataque original y eficaz, pero que causa los mismos daños. Un poco de moderación no estará de más.

### LOS "ITEMS" -POWER UP-

**Foto A**
Como los escenarios son muy grandes, tienes que buscar los mojones. Estos tienen dos utilidades: sirven para señalarte que estás en el buen camino y para marcar el punto donde vuelves a empezar en el caso de que pierdas una vida.

**Fotos B y C**
No olvides que Taz tiene que comer, no importa qué. Será más útil así como más peligroso. Para evitar cualquier problema, será mejor que te conviertas en tornado.



# MUNDO 1

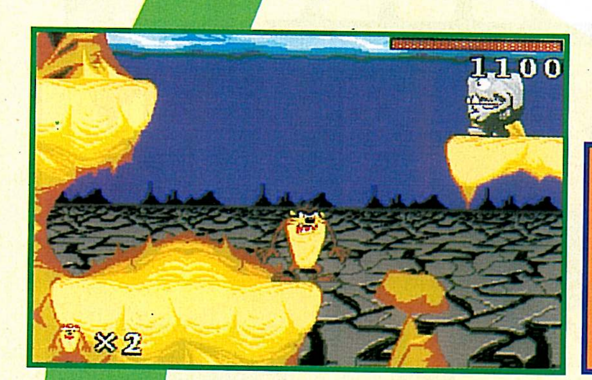



Una vez que has llegado al primer mojón, no sigas hacia la derecha si no quieres verte bloqueado. Debes saltar sobre un géiser, en el momento adecuado, para acceder a un nivel superior. Cuando el agua llegue a su punto más alto, salta hacia la derecha.

Usa y abusa del torbellino pero ahora no olvides algo (no te vamos a decir el qué). También presta atención y párate al borde del abismo que está cerca del siguiente mojón. Una sucesión de géiseres te separa del final del nivel. Salta sobre el segundo o el tercero y después a la derecha, cuando hayas llegado a lo más alto posible.




Ahora estás en el segundo escenario de las malas tierras, justo delante del boss. Sigamos adelante. A la derecha te encuentras con el monstruo cuadrado, como se ve en la foto. Sáltalo por encima para poder alcanzar la pared de piedras de arriba. Coge los pimientos para poder emplear la llamarada. En este momento puedes optar por dos posibilidades de continuar.




Si vas hacia la derecha, otro monstruo cuadrado te creará algunos problemas. Utiliza tu chorro de llamas y podrás saltar a la plataforma sin dificultad. Luego no tienes más que moverte de bloque en bloque y dirigirte hacia la derecha.





## Truco para el mundo 1

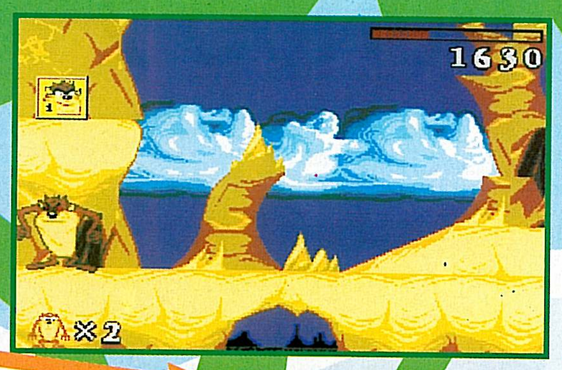
Justo antes de salir, no te olvides de subir a lo más alto para coger un 1UP y un continúa. Estos son muy útiles y fáciles de conseguir. No debes seguir hacia la derecha hasta que no los cojas.





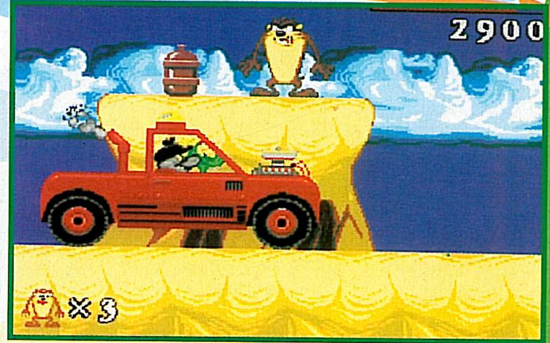



Si eliges ir hacia la izquierda, no tienes que hacer nada más que subirte al mojón. Por este lado, el recorrido es mucho más simple, lo que explica los bostezos de nuestro querido diablo.







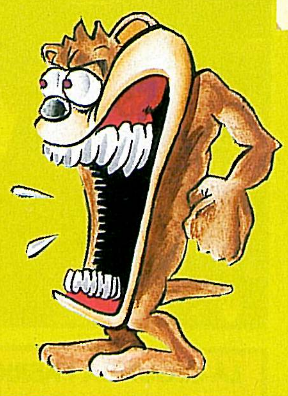


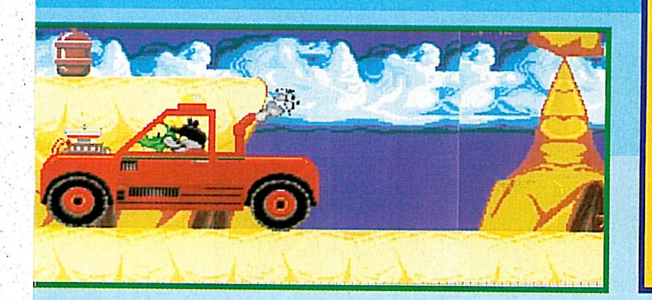

Sea cual sea tu elección, llegas a una gran superficie plana. Todo lo que tienes que hacer es ir hacia la izquierda y te encontrarás en un extremo donde hay un 1UP. En el mismo nivel, hay un continúa en lo alto del escenario sobre una plataforma;

deberás saltar sobre la cabeza de un monstruo que encontrarás en ese lugar cuando te acerques. Así de sencilla es la vida.




Al llegar a este nuevo mojón tendrás que utilizar de nuevo el tornado, sino Taz va a sufrir una indigestión de bombas. Cada vez que se caiga en un escenario, volverá a la posición normal, la que utiliza para comerse las bombas, algo que hace muy bien. Cuando se encuentre en una posición peligrosa, presiona el botón A para destruir todo lo que se presente y pasarás sin problemas.

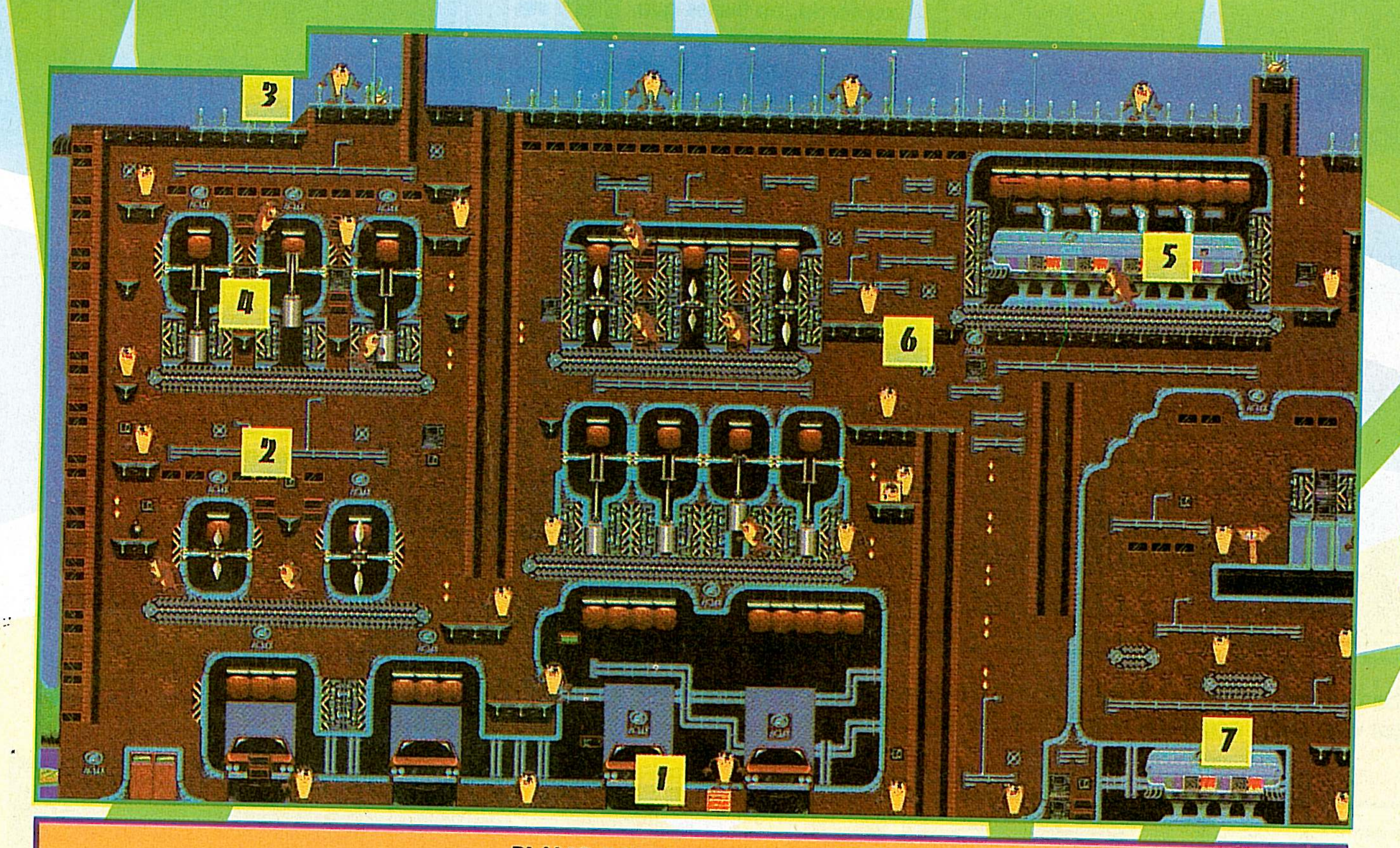




## Boss del mundo 1

Para este primer jefe (boss) del juego, trata de economizar los bonus que están en la parte de arriba para cuando tengas verdadera necesidad de ellos. Para golpear a tu adversario tienes que saltar de forma que caigas sobre el techo. Colócate en el medio de la pantalla, entre dos plataformas, y salta en cuanto llegue el coche. Con la velocidad del rayo, golpéale por encima. La última dificultad reside en la sala de calderas de abajo. Para no perder energía, debes pasar utilizando el torbellino.

# MUNDO 2




## PLANO DE LA PRIMERA FABRICA

Para salir de ahi, lo único que hay que hacer es seguir las cifras en el orden siguiente: En el 1, coge la jaula con el botón A, y colócala un poco a la izquierda para poder subir. En el 4, ponte contra los pistones y vete a la derecha, cuando empiecen a subir. Así pasarás sin problemas. La última está en la calefacción de abajo. Para no perder energía, pasa en forma de torbellino.




Para accionar la palanca, presiona el botón A. La primera parte de la cadena se bloqueará. Si por casualidad una carretilla obstruye el camino con cristales, colócate detrás de él y pasa en modo tornado.




## LA SEGUNDA FABRICA

En este nivel, la idea principal consiste en encontrar las palancas que desactivan las partes de la cadena con el fin de evitar morir electrocutado. Para encontrar la primera palanca, sube al punto que está más cercano a la salida y luego ve a la derecha.

La segunda palanca de la cadena será accesible únicamente si te subes a este lugar. Entonces, ve a la izquierda pero ten mucho cuidado con el cañón.



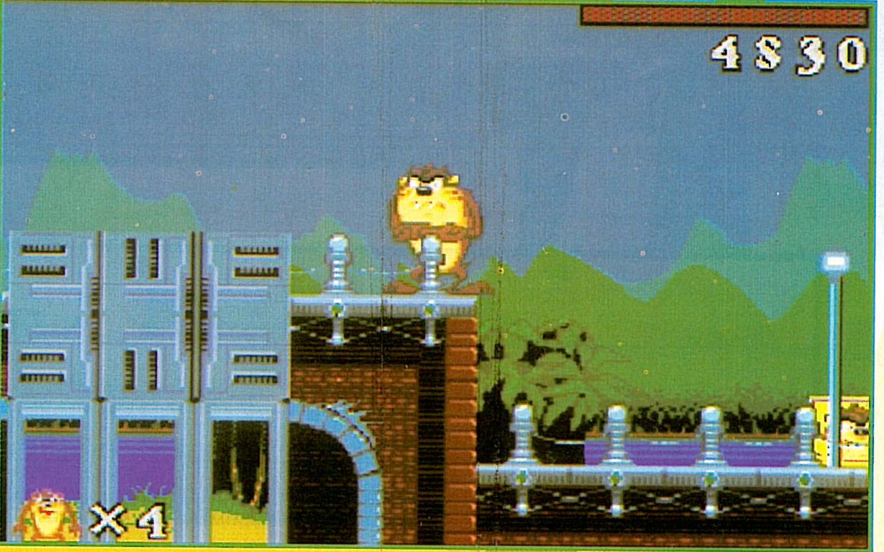






La tercera palanca se encuentra aquí. Salta a la plataforma que aparece en la foto y después entra en el corredor que hay a la izquierda. Sigue en esta dirección y sube a la parte más alta.

Inevitablemente llegas a esta encrucijada: ¿qué palanca elegir? Bueno, nosotros ya lo hemos probado. Acciona la palanca de la derecha para detener esa parte de la cadena.







Esta vez no tendrás ninguna duda, ya que sólo hay una palanca. Baja un nivel para continuar por el corredor de la derecha, el que se ve en la foto.

Llegarás a un punto en el que puedes caer. Evita el peligro del agujero y salta a la derecha. Un 1UP te espera. Esto será lo que, en cada cadena, te facilitará enormemente superar este nivel.

La última palanca está esperando impaciente. Sube a este punto de la cadena, después ve hacia arriba y hacia la derecha. Llegarás a una gran sala en la que tienes que elegir entre tres palancas.




La palanca buena es la que está arriba a la derecha. Una vez que la has accionado, no tienes más que ir de nuevo a donde está la cadena, por el mismo camino por el que viniste y continuar a la derecha.

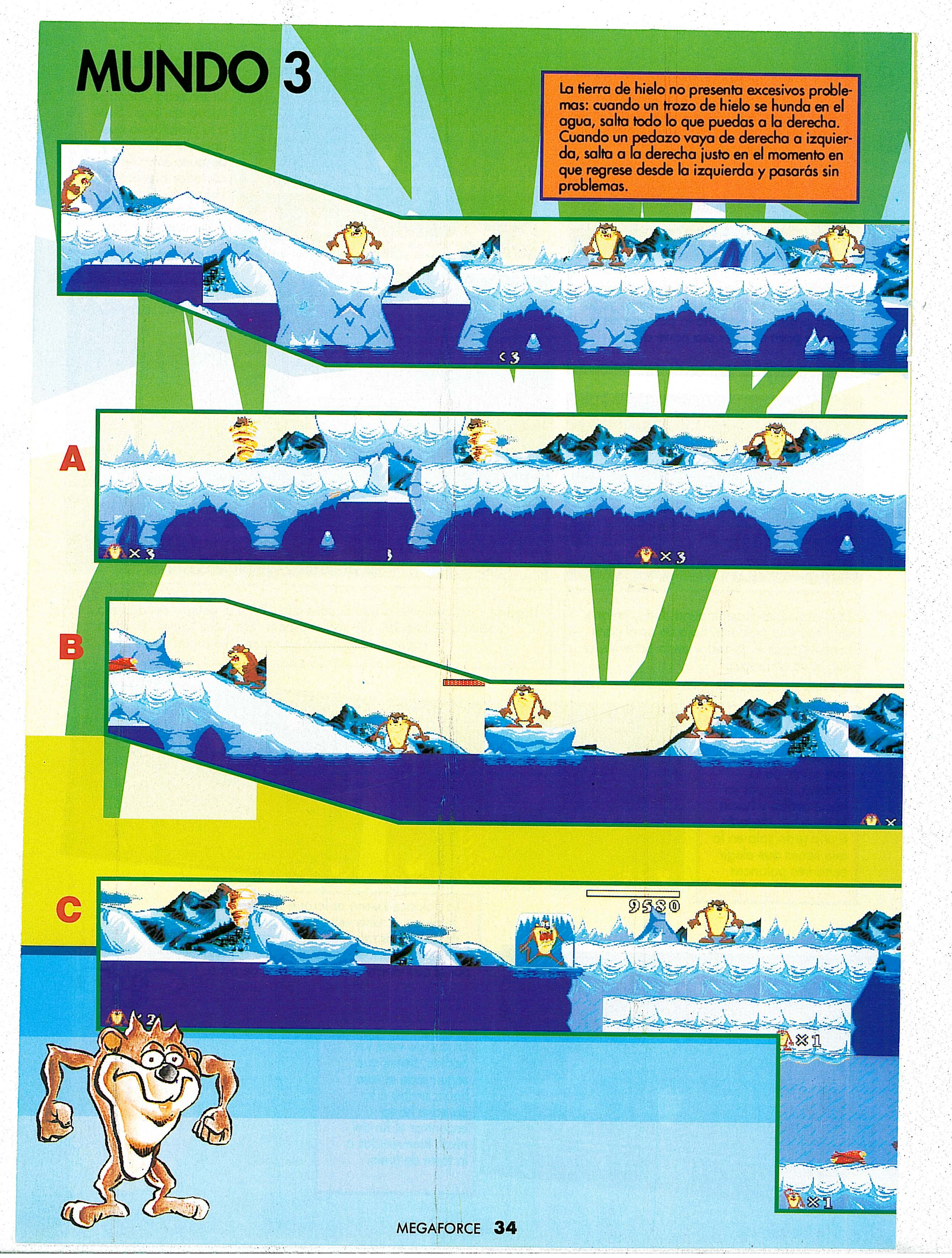


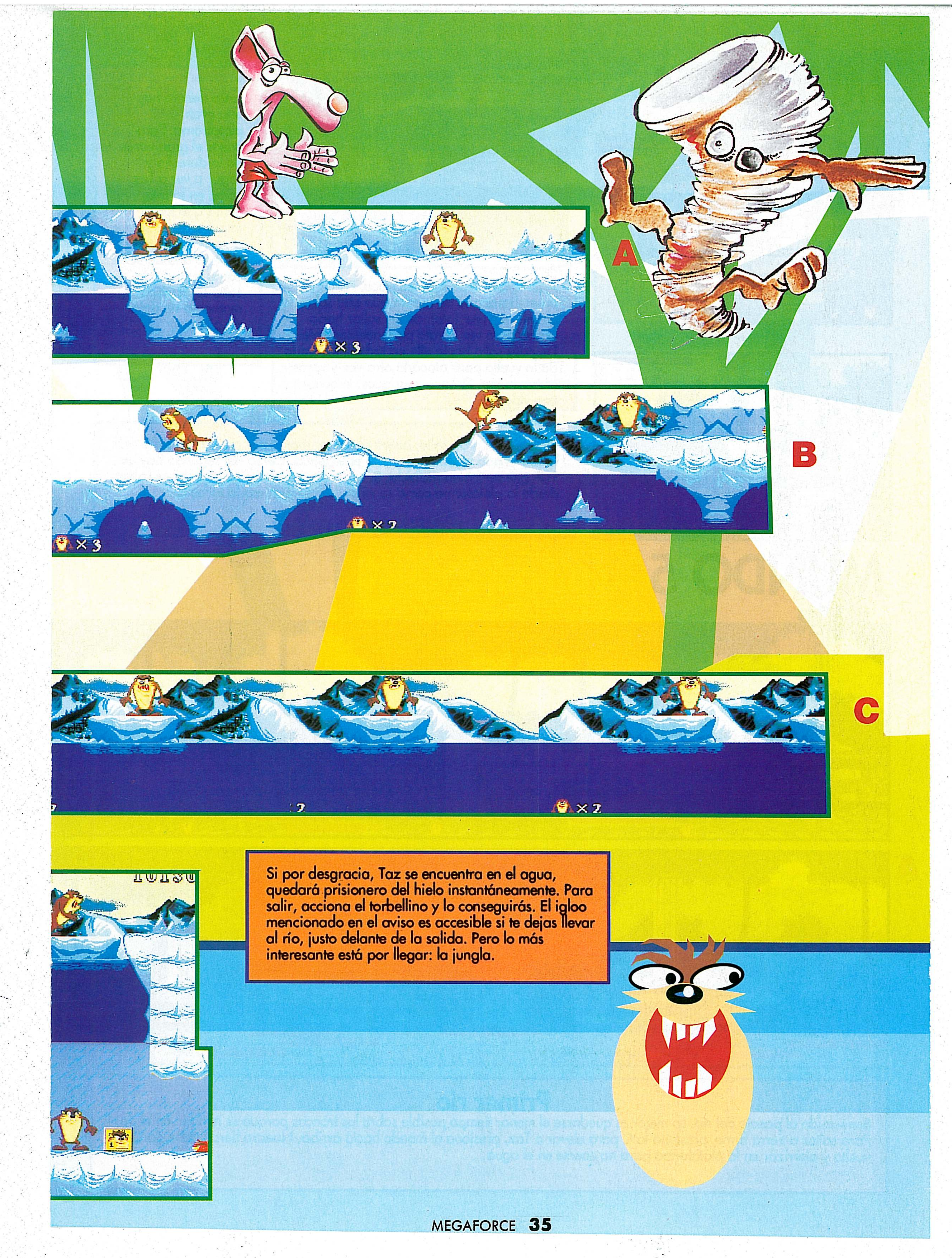
En cuanto veas las flechas, tienes que seguir todo el rato hacia arriba a la derecha hasta encontrar el fin del nivel. Bienvenidos a la torre de hielo.



# MUNDO 3

La tierra de hielo no presenta excesivos problemas: cuando un trozo de hielo se hunda en el agua, salta todo lo que puedas a la derecha. Cuando un pedazo vaya de derecha a izquierda, salta a la derecha justo en el momento en que regrese desde la izquierda y pasarás sin problemas.






Si por desgracia, Taz se encuentra en el agua, quedará prisionero del hielo instantáneamente. Para salir, acciona el torbellino y lo conseguirás. El igloo mencionado en el aviso es accesible si te dejas llevar al río, justo delante de la salida. Pero lo más interesante está por llegar: la jungla.

# MUNDO 4







Justo debajo hay una gran platafroma. Para pasar el gran vacío de la derecha y llegar a ver a Taz como en la foto, tienes que tomar impulso. Para ello ve al extremo izquierdo y luego a la derecha como un tornado, salta en el último momento sin dejar de girar.

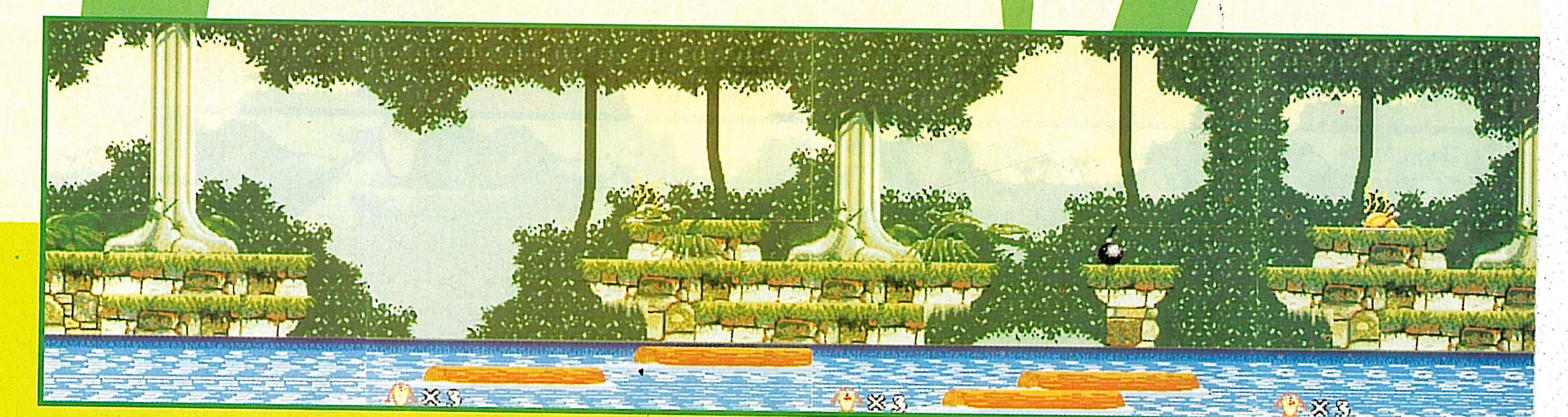
Aquí la dificultad sube un poco. Para desembarazarte de la rata que está sobre la plataforma (ver foto), debes saltar hacia arriba para ver la rata permanentemente. Después salta hacia ella en torbellino, luego da la vuelta para atacarla otra vez y verás cómo muere. Si no lo consigues, te quitará una vida.

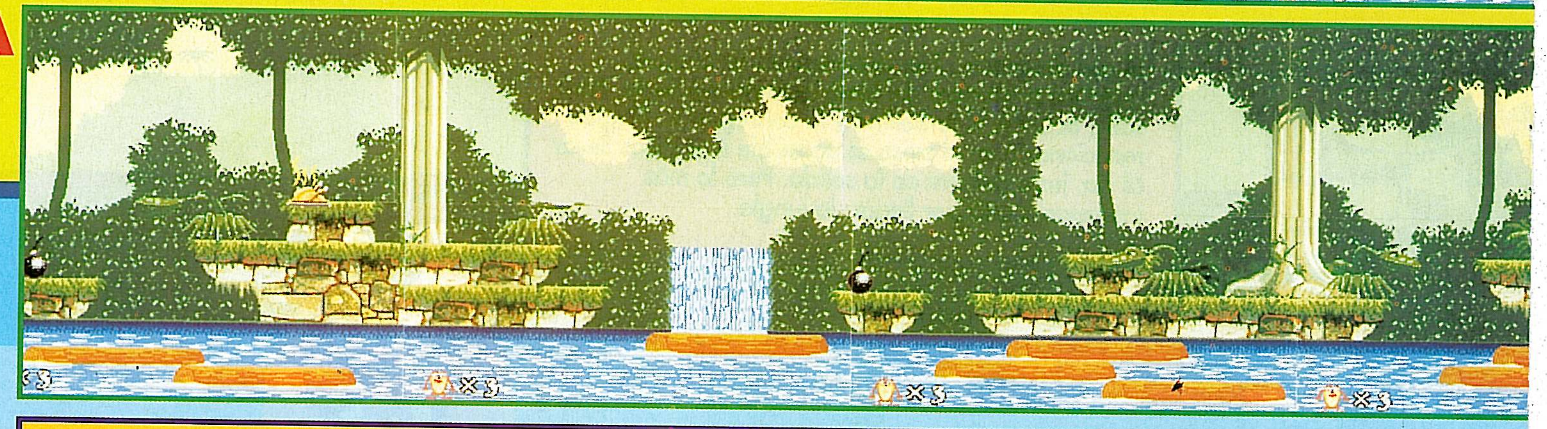



Después del gran salto, busca el primer mojón por arriba. Un poco más lejos y yendo hacia abajo, está el segundo. Cerca del segundo hay un 1UP que será bien recibido. Si no, para acabar este nivel, debes saltar desde la plataforma como se ve en la foto y en modo torbellino.

# MUNDO 5

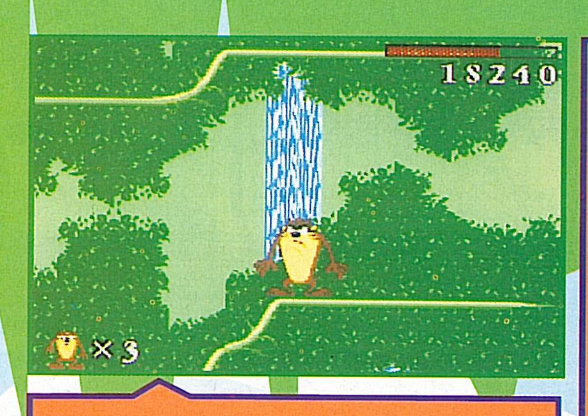
A



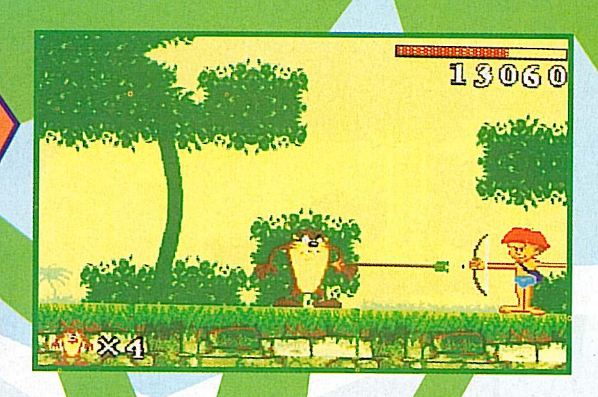


## Primer río

Bienvenido al pasaje del río. Lo mejor es quedarse el menor tiempo posible sobre los troncos porque se hunden en el río. Para saltar a tierra firme, presiona la C para elevar a Taz, presiona el mando hacia arriba. Nuestro héroe debe darse la vuelta y aterrizar en la plataforma para no caerse en el agua.

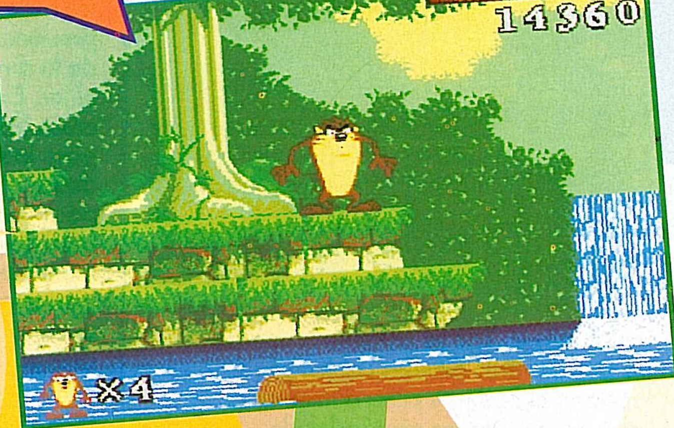


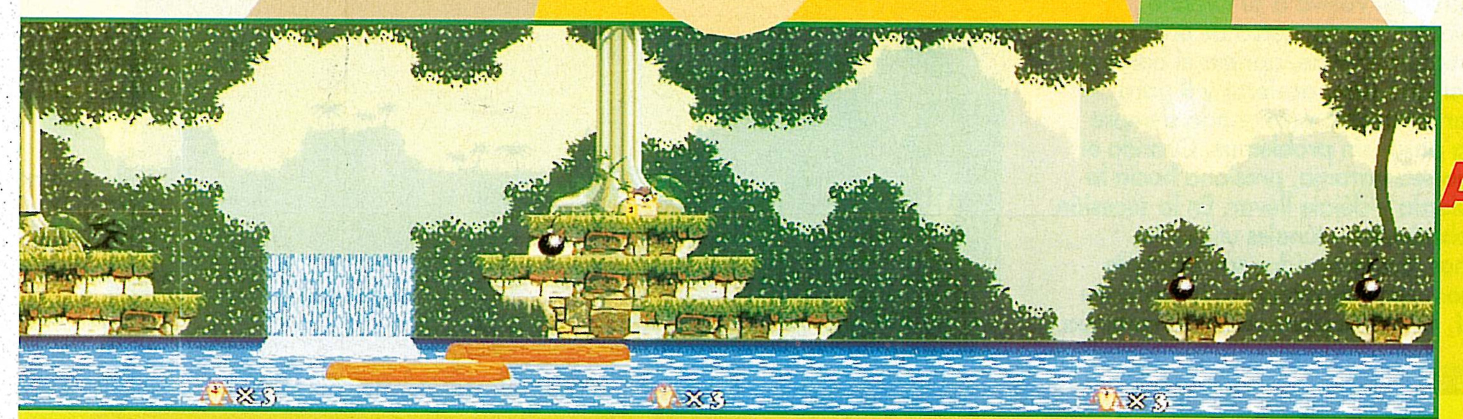

En la copa, ve hacia la derecha para poder conseguir una estrella de invencibilidad. Ve después hacia la izquierda para enfrentarte al boss. Para pasarlo, basta con hacer el torbellino sin parar, de izquierda a derecha, pasando por su cuerpo, y si te queda algo para "echar al fuego", no dudes en aprovecharlo.




El árbol de las ratas no es tan evidente. Salta del borde de un tronco a otro y utiliza las ramas para ascender en zig-zag. Cuando parezca que una rama está fuera de tu alcance, salta a la que está más cerca, o haz como en la foto, que es saltar en torbellino. Así llegarás a la copa del árbol sin problemas.

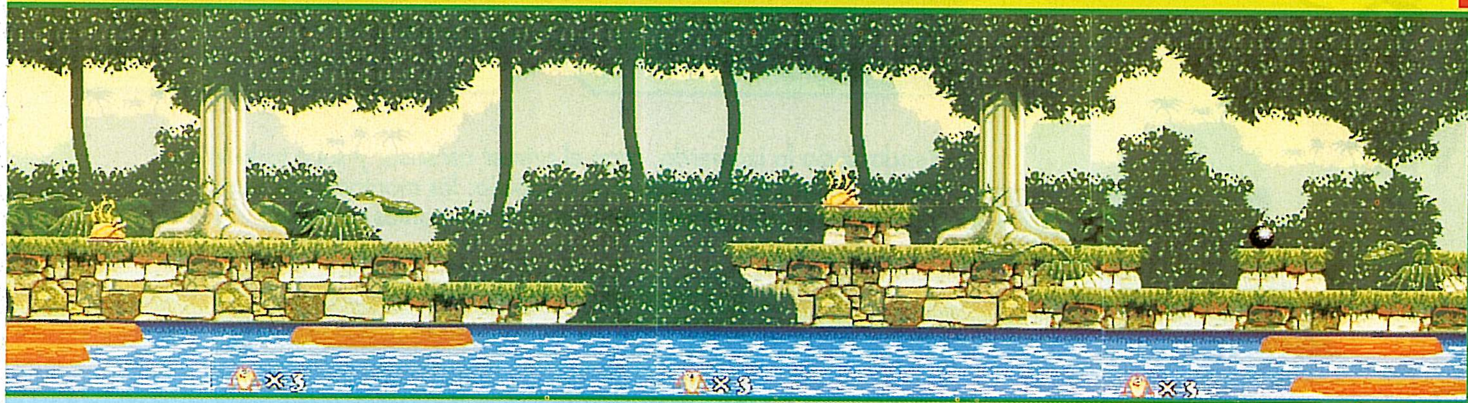




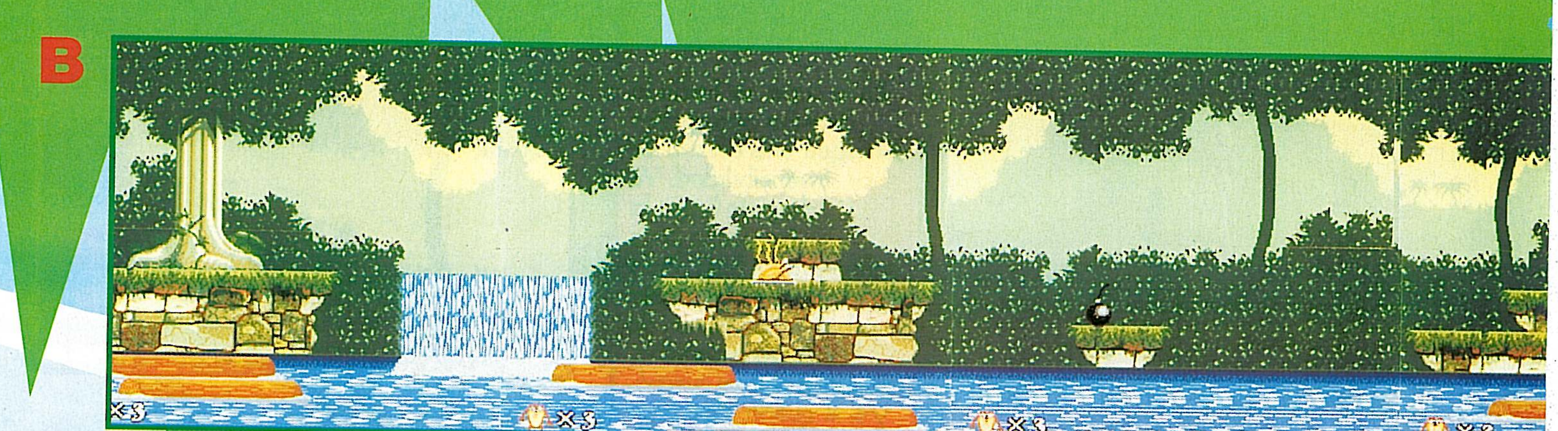

A

B






B







**1**

En las minas, Taz se enfrenta a uno de los pasajes más difíciles del juego. Presiona el botón A para aumentar el vehículo y evitar los obstáculos de debajo, como ves en la foto. Cuando el carro llegue a un túnel, vuelve a apretar A para que vuelva a su tamaño original. Cuando, cerca de un abismo, el fuego sea verde, aprieta el botón de la derecha para acelerar y B para saltar. Mantenlo presionado siempre para pasar sin problemas. Cuando el fuego sea naranja, presiona hacia la izquierda y déjate llevar. En la sucesión de obstáculos y túneles utiliza las flechas. Los recorridos son bastante largos, pero las minas no se terminan aquí, la red de grutas todavía continúa.

**2**

Para hacer funcionar los ascensores, presiona A y la flecha de la dirección que elijas. En el primer cruce (fotografíalo para la eternidad) debes ir a la izquierda para subir luego. En caso de que los murciélagos te presenten problemas, el único modo de deshacerte de ellos consiste en saltarles encima.









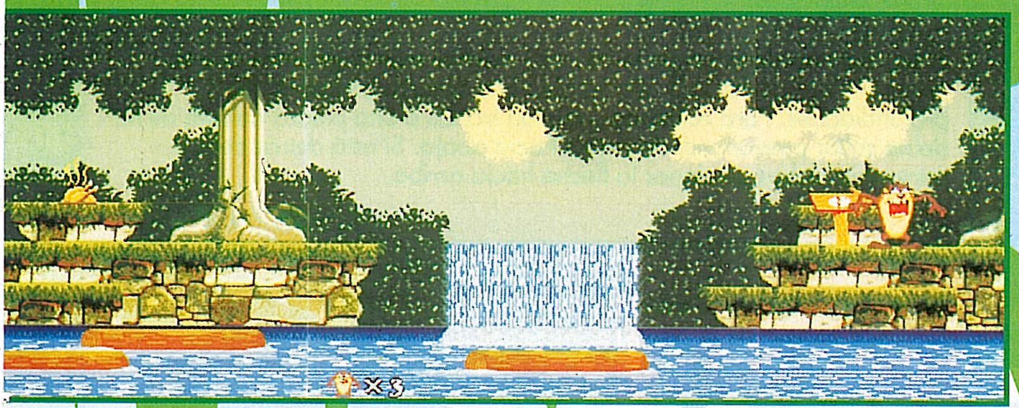
**4**

Yendo hacia la izquierda, coge el primer ascensor y sube todo lo que puedas. Llegas a un pasaje muy complejo: los montacargas que funcionan horizontalmente están encima de puntos mortales.

**6**

A partir de este momento, tendrás cuatro montacargas en este lugar. El segundo y el tercero se mueven sin que llegues a tocar ninguna palanca. Cuando estén en movimiento, elige el momento en que desciendan para saltar y continuar por las galerías.





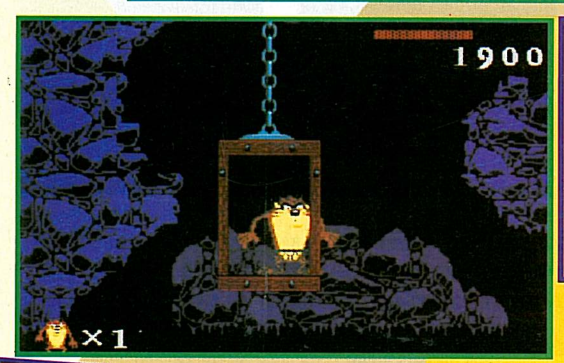






Para subir, debes pasar por un ascensor sin palanca. Se acciona con un simple botón de caucho. Salta dentro para que baje lo más posible, con lo que conseguirás que luego suba otro tanto. Ahora a la derecha y subir, para llegar al mismo sitio que en la foto. Después, ve a la izquierda.

3




El primer montacargas se mueve horizontalmente y te permitirá que saltes sobre el segundo. Espera atentamente el momento en que llegue para que se coloque sobre ti. El tercero se desplaza verticalmente, cuando llegue a lo más alto, salta a la derecha.

5







8

En el hueco donde el montacargas se balancea ligeramente, debes saltar en el instante preciso y rápidamente, como se ve en la foto. En ese momento verás una esquina de madera en la parte superior derecha de la pantalla. Llegas a un sitio sobre tres montacargas que se van a derrumbar. Salta de uno a otro y hacia la derecha sin perder tiempo.

7

Para llegar tan arriba como en la foto, debes saltar de forma que el montacargas descienda lo más bajo posible. Entonces subirá lo más arriba que se puede y podrás saltar fácilmente. Este pasaje es relativamente largo, y hasta que no se termine no podrás cantar victoria.






El segundo río de la jungla te causará muchos más problemas que el primero. Para poder salir estaría bien que tuvieras en cuenta las profundidades. Para colocarte sobre un tronco o una piedra delante de ti, debes saltar presionando la flecha hacia abajo. Si está detrás del personaje, debes presionar la flecha hacia arriba.




En lo que concierne al salto por encima de la gran catarata, tienes dos posibilidades: el salto normal hacia arriba o el salto en torbellino como en las primeras partes de la jungla.




Para vencer al boss de la jungla, debes pasar en torbellino cuando abra la boca. Cuando cambie de color será el momento de darle dos golpes. Eso bastará.







Las ruinas son la última dificultad entre Taz y el huevo del legendario pájaro gigante de Tasmania. A lo largo de esta pantalla tendrás que encontrar todos los mojones del recorrido. Para llegar al primero, ve a la derecha y sube cuando estés bloqueado.

Un poco más lejos, llegarás a un cruce; ve a la derecha, porque por la izquierda caerás en un callejón muy peligroso. El único modo de salir será servirte de los murciélagos que asaltarás para lograr más altura en el salto y regresar al cruce.

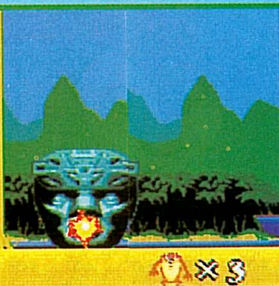


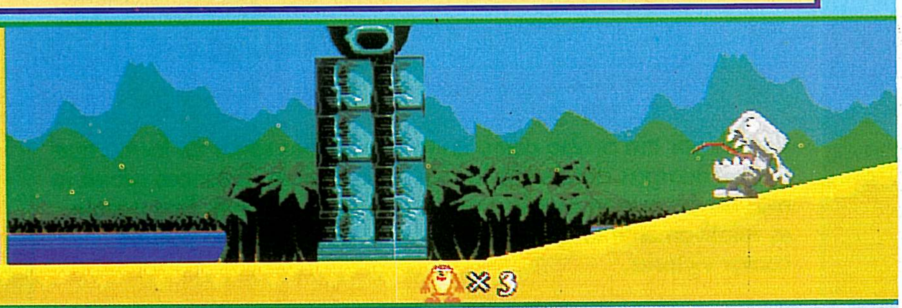

Es maravillosa esta visión paradisíaca, pero esta parte del juego aparecerá más tarde y entonces no estarás atravesando un mal momento.

# MUNDO 6: BOSS FINAL

El jefe final es muy coriáceo. Sáltale en el ojo en modo torbellino cuando venga de la derecha. El te atacará por medio de sus patas o de sus alas. Deberás acabar con él a golpes de torbellino, pero eligiendo el momento bueno. Para mantener la intriga, no te vamos a decir cuántos golpes serán necesarios, así que buena suerte.

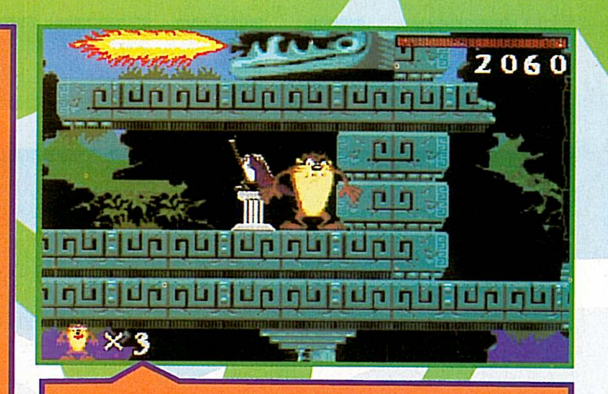


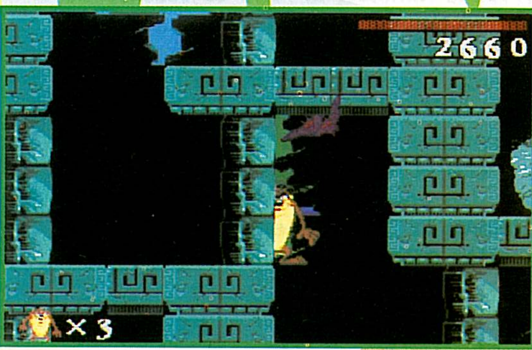



Ve todo hacia la derecha en el segundo nivel de las ruinas y salta en tornado para alcanzar las plataformas alineadas. Si no el resto de la pantalla es relativamente fácil, en comparación con el nivel anterior.






Sobre todo, no te olvides del mojón que está arriba a la derecha, bajo la estatua que escupe llamas. Debes desembarazarte de los murciélagos en cuanto los veas para estar más tranquilo. Si lo haces sistemáticamente, el llegar al final de la pantalla no será más que una simple formalidad.



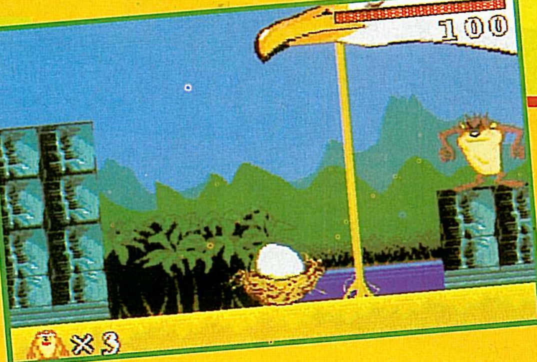

En el siguiente recorrido (que es exactamente el mismo que el primero) verás un remolino que va de vez en cuando contra un muro (como en la foto). El pasaje que debes seguir para encontrar al boss se encuentra a la derecha, justo debajo de tu enemigo, pero justo antes de ir hacia él debes pasar por el mojón.

Y este mojón, ¿dónde está? Pues bien, justamente abajo a la izquierda. Desciende una vez y ve a la izquierda (en este orden). Si vas a la izquierda y hacia abajo te bloquearás como en los primeros recorridos. Una vez que hayas descubierto el mojón, vuelve a subir para ir a la derecha y encontrar al boss.

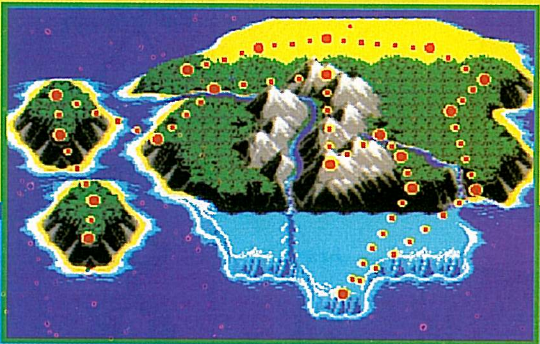


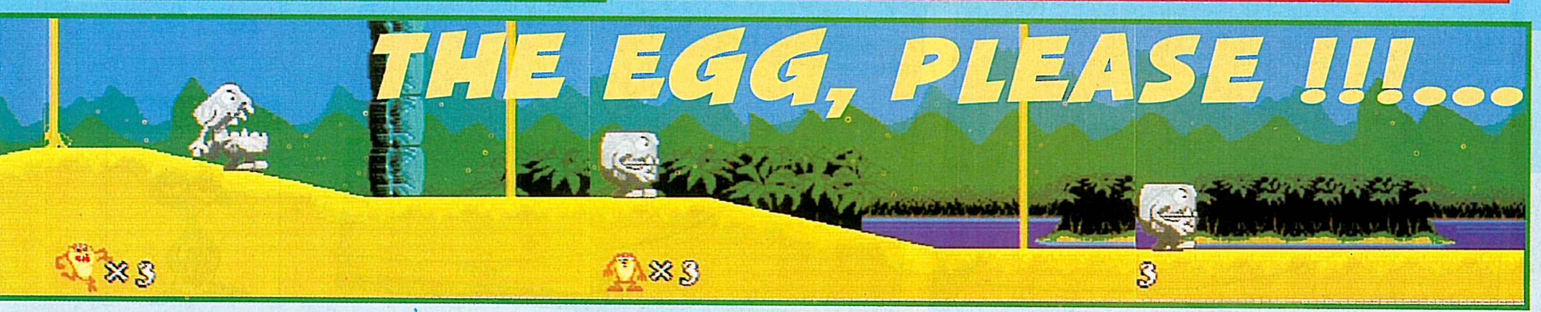

Para vencer al boss, una vez que haya aparecido, deberás convertirte en torbellino e ir de izquierda a derecha sin detenerte, hasta que lo destruyas. Así llegarás al último escenario.




Y aquí está. Un juego más para apuntarte a tu palmarés (esperamos). En todo caso, es admirable que hayas llegado hasta aquí. Ya lo sabéis, cada vez que Sega saque un juego de acción y plataformas, vuestra revista preferida estará cerca de vosotros para salir de las garras de los malvados o para indicaros las trampas y los maquiavelismos colocados por los programadores. ¡Hasta pronto!










# USA TEAM

El Dream Team ataca de nuevo. Pero esta vez no se trata de las Olimpíadas sino de un emocionante torneo mundial que tiene lugar en vuestra MegaDrive. Con el USA Team podrás descubrir los equipos más famosos y los jugadores más carismáticos de la mejor liga de basket del mundo, la NBA. Sin embargo no sólo las estrellas norteamericanas se dan cita en tu consola, Lituania, Italia, Grecia, España y otros equipos nacionales del continente europeo tratarán de conseguir lo que no se pudo lograr en los Juegos Olímpicos de Barcelona, derrotar al equipo dirigido por Chuck Daily en el banquillo y Magic Johnson en la pista. Nombres como Barkley, Jordan, Bird o Robinson se unen a los Divac, Petrovic, Sabonis, Dacouri o Gallis para hacerte pasar un agradable rato de baloncesto. Hay dos modos de jugar al USA Team: el torneo y el All Stars Game. En este último, las estrellas norteamericanas se enfrentan con un combinado de los mejores jugadores del mundo, en el torneo, son los equipos nacionales los que se disputan la fama. También es de agradecer el detalle de las presentaciones de las escuadras europeas, ya que podrás actualizar un poco tus conocimientos de geografía, gracias a la página de texto que aparece al comienzo de la partida. Una vez escuchado el himno nacional y leída esta interesante página comienza el partido en sí mismo. La duración de cada período dependerá exclusivamente de ti y podrá ser de cinco, diez, quince o veinte minutos. El resto es cuestión de habilidad y de estrategia. Mates, saltos prodigiosos, bandejas, canastas de tres puntos y tapones serán continuos de modo que no te despistes. También debes tener cuidado con las faltas personales, tanto en ataque como en defensa, y con el resto de las infracciones del reglamento. Los árbitros no están de adorno. Es muy importante la labor del entrenador, ya que deberás estar atento para pedir los tiempos muertos necesarios para reemplazar a jugadores cansados y evitar que tus estrellas bajen su rendimiento. Al final de la primera parte del partido podrás analizar una hoja de estadísticas, lo que puede serte muy útil para encarar la segunda parte. Mención especial para los sonidos que, gracias a su realismo consiguen dar la sensación de que estamos jugando en un pabellón repleto de público entusiasta.







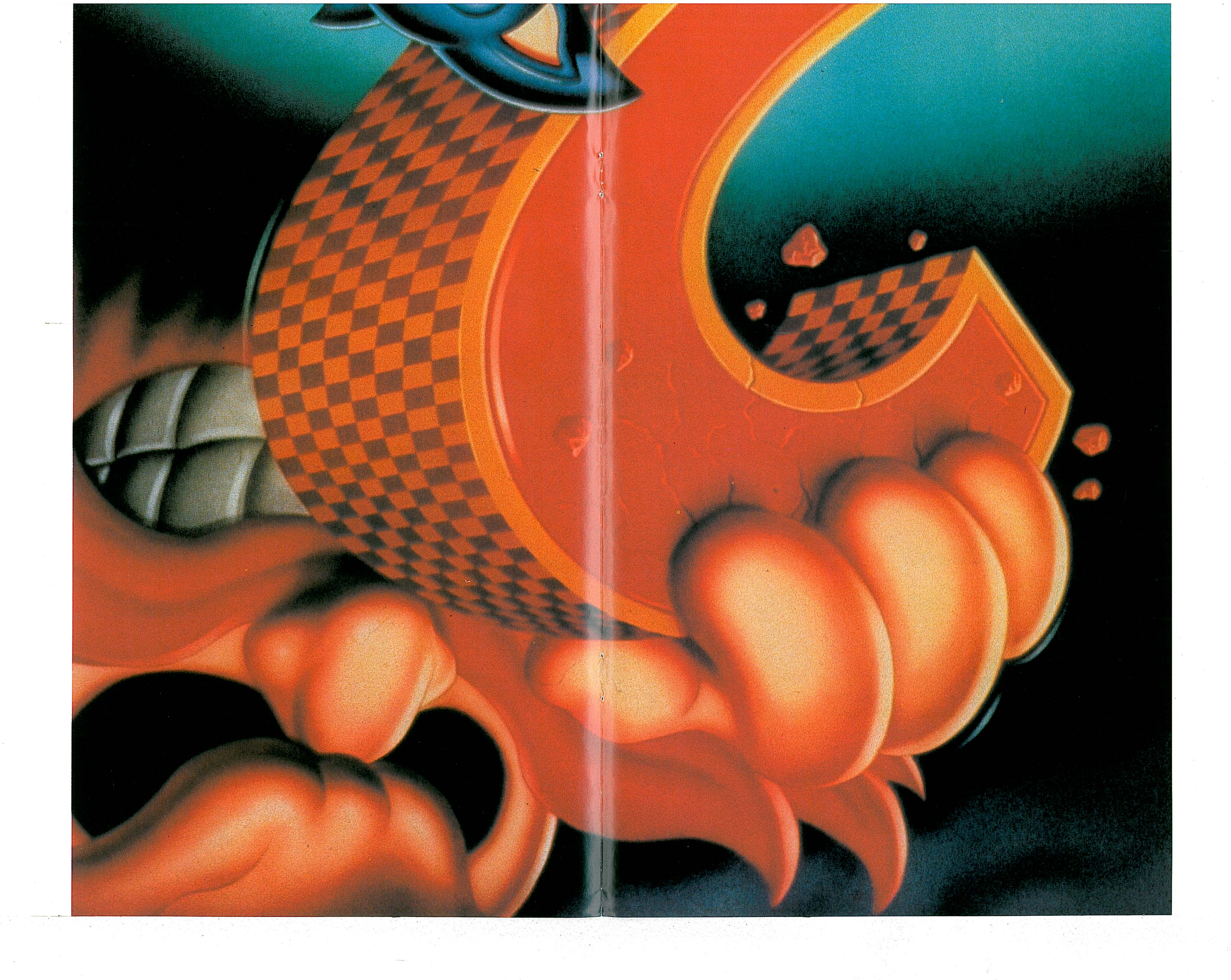















SEGA







# EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

Evander Holyfield es un supercampeón de boxeo que ha forjado su carrera a base de victorias. En sus combates no ha conocido la derrota y ha ganado 27 veces de 27 enfrentamientos. Cuando Sega tuvo que seleccionar a un campeón para dar nombre a este simulador de boxeo, pensaron en este musculoso deportista. Los diseñadores no quisieron hacer concesiones y eligieron al mejor del mundo. También procuraron dar la mayor cantidad de realismo. Los boxeadores se representan por su perfil de cintura para arriba con un interesante efecto de profundidad y tres dimensiones, especialmente en el momento en que se producen los golpes. La violencia de un combate real está siempre presente con la brutalidad de los golpes, el sudor, la saliva e incluso la sangre que sale de los cuerpos castigados de los luchadores. Una barra de energía muestra en todo momento la energía física de tu personaje, lo que indica si se ha de atacar o de defenderse. Cuando esta barra llegue a cero, tu boxeador caerá a la lona y el árbitro comenzará la cuenta atrás. Si quieres continuar, deberás pulsar el botón A como un demente para conseguir que la barra se recupere. Dos indicadores más muestran el estado de salud del púgil y también se encuentran en la parte baja de la pantalla. Están formados por una vista de tu cabeza y tu tórax, los cuales cambian de color según los golpes que reciben. Al principio del juego es el momento de seleccionar las diferentes opciones posibles: comenzar una nueva carrera, elegir una partida ya grabada o participar en un combate de exhibición contra la máquina o contra otro jugador. Continuar una carrera te permitirá volver a emplear el mismo boxeador de una partida anterior (si es que no quedó K.O. en el último combate). Empezar una vida boxística nueva te permite crear un nuevo luchador pieza a pieza. La pantalla de creación de boxeadores te dejará elegir entre cinco posibles cabezas, el color de la piel y del pelo, los colores del calzón y, por supuesto, el nombre. Tienes que preparar un plan de entrenamientos que pongan al combatiente en la mejor forma posible. Has de elegir entre hacer footing, saltar a la cuerda, ingerir proteínas, practicar la gimnasia, ejercitar los musculos, entrenar la pegada y otras modalidades deportivas. Así conseguirás que tu campeón esté en plena forma para los combates que le esperan.




EDITOR
SEGA

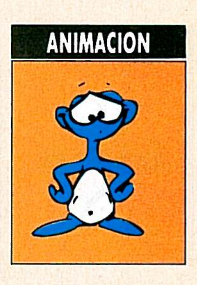
SONIDO



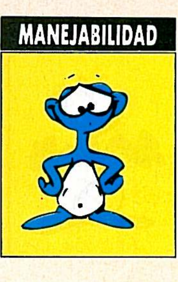
GRAFISMO



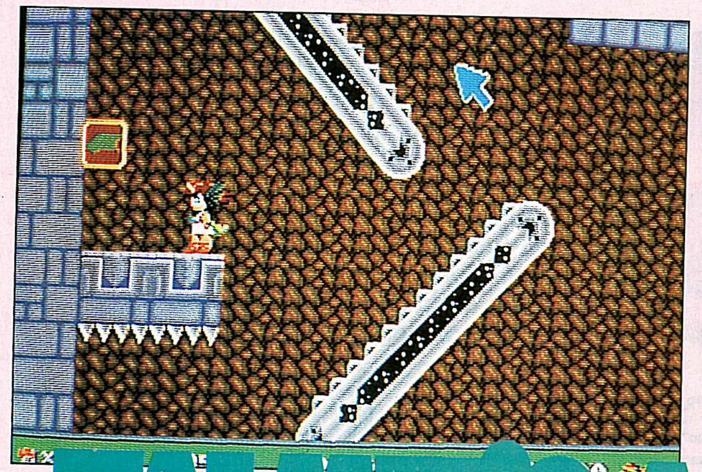
ANIMACION

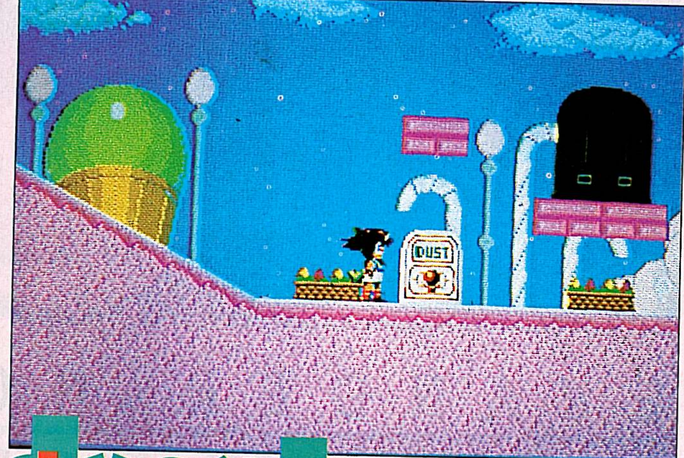


MANEJABILIDAD








# TALMIT'S Adventure

**EDITOR**
**NAMCO**

¿Qué te parecería entrar en un mundo lleno de colores en el que siempre es fiesta? Nada más simple. Si te atreves con este juego de plataformas gigantescas, podrás descubrir una inmensa cantidad de espacios locos, locos, locos. La historia comienza mal, como sucede, desgraciadamente, tan a menudo. Las tres hadas que guardan a la princesa Peppermint han sido arrebatadas por el innoble Mowle, un mago mitad rata mitad lobo. Cuando estás tranquilamente descansando en la rama de un árbol gigante, tu amigo Bunny viene a avisarte del terrible suceso. Obviamente te ves obligado a intervenir ya que, a pesar de tu corta edad, tienes el alma de caballero andante.

Pero, ¿qué es lo que puedes hacer? Eres Paco, un joven dragón, provisto de dos pequeñas alitas verdes, como es habitual en los dragones, dos pequeños dientes puntiagudos y dos cuernecitos en lo alto de la cabeza. Pequeño y bondadoso, fogoso y lleno de malicia, podrás participar en esta fiesta campestre compuesta de cuatro niveles: en los tres primeros, debes encontrar los tres tridentes que liberarán a las tres hadas que se aliarán contigo para ayudarte en la confrontación final contra el malvado mago en el cuarto nivel. No te inquietes si encuentras más de cuatro niveles, ya que el juego está compuesto de siete subniveles. El juego se desarrolla según un scrolling multidireccional y con vistas de perfil de los protagonistas. Tu arma se basa en el salto ya que podrás aplastar a todos tus enemigos como si fuesen tortillas si eliges un buen momento para brincar sobre ellos. También cuentas con la serpiente de clones. En cuanto tengas este arma podrás transformarte en serpiente seleccionada de entre una decena de posibilidades. Esta es una capacidad que se revelará como muy práctica para mantener a los enemigos a distancia.

Este mundo está plagado de zonas "warp" y de posibilidades para conseguir bonos. Tu alimento preferido son los cornetes de helado o los paquetes de patatas fritas con los que puedes obtener más puntos. ¿Querrás enfrentarte a todas las locas criaturas que aparecen en el juego para rescatar a la bella Peppermint del maligno Mowle?

**SONIDO**



**GRAFISMO**



**ANIMACION**



**MANEJABILIDAD**

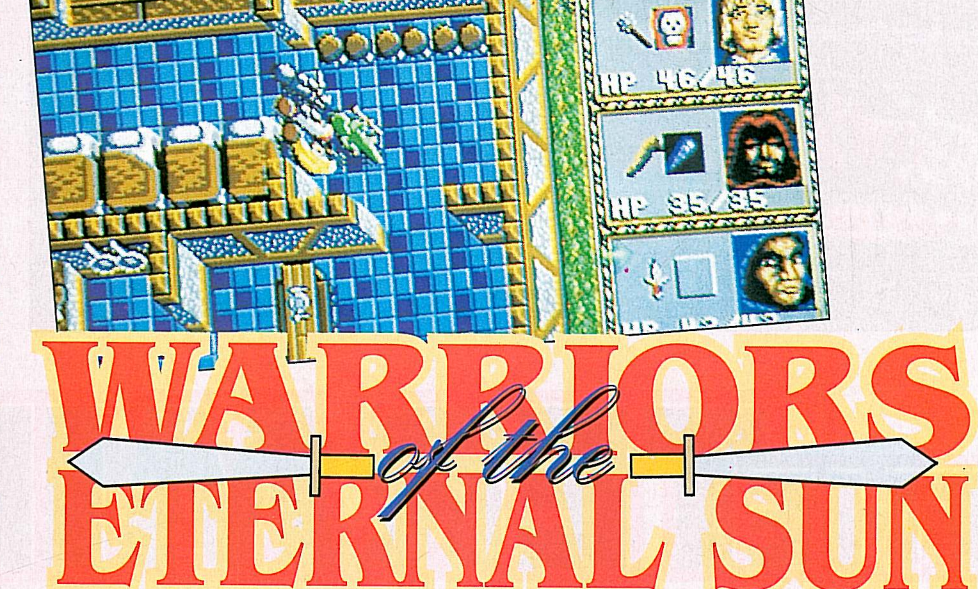




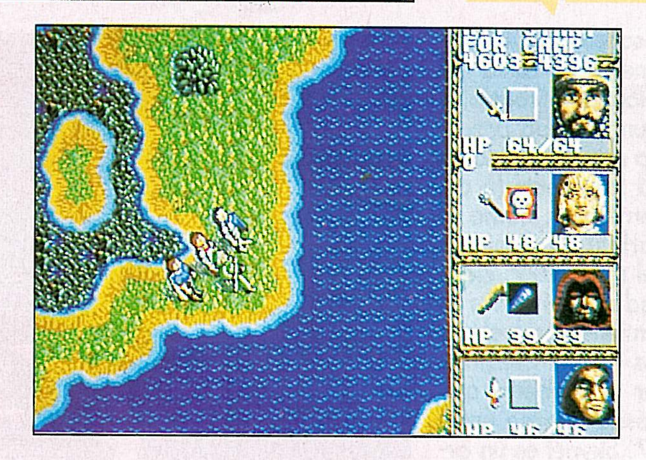
# WARRIORS of the ETERNAL SUN

La batalla contra los ejércitos de los goblins está en su punto crítico. Las tropas humanas, dirigidas por el duque Hector Barrick, combaten con esfuerzo, pero sus efectivos van disminuyendo con el tiempo y los goblins dominan a los hombres. El ejército del duque, con escasas posibilidades de victoria, ha tenido que replegarse hasta el castillo Barrick, último reducto contra la barbarie goblin. Comienza entonces el asedio y la derrota de los humanos se adivina en un futuro más bien próximo a menos que surja el milagro. Pero, de pronto, el cielo se oscurece, las nubes se cierran y las huestes de los goblins son absorbidas por un gigantesco agujero negro que se forma en el cielo. Pero el duque, su ejército y el castillo también son atraídos por el extraño fenómeno. Después de un viaje recorriendo las tinieblas, el castillo reaparece en un siniestro paisaje constituido por engaños. En el cielo brilla un sorprendente sol rojizo. El duque y sus hombres se dan cuenta de que han llegado a un mundo hostil y desconocido. Y ahora es cuando tú entras en escena. Acompañado por tres de los más fieles hombres del duque (que eliges previamente), partes a la aventura de descubrir el misterio de esta extraña situación. Enano o elfo, mago o guerrero, las razas son numerosas en este raro lugar, conformando todo un universo digno de Dragones y Mazmorras. Los desplazamientos se efectúan al estilo de Phantasy Star III, pero en tres dimensiones. Para los ataques tienes que seleccionar las armas con que cuentas, colocar los combatientes y elegir con cuidado las víctimas. Una increíble multitud de opciones te permitirá optimizar al máximo a tu equipo. También podrás jugar la carta de la invencibilidad con sólo descubrir la opción en este vasto universo.

Las opciones te permitirán, entre otras cosas, si quieres oír o no las músicas y los sonidos de ambiente durante el juego. Un juego de aventuras rico con un buen nivel de juego y de posibilidades que os introducirá en el fascinante mundo de los juegos de rol.





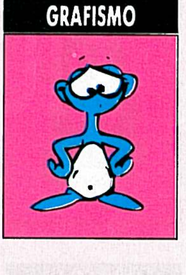




SONIDO



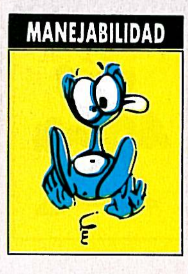
GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD












momento dado cobró conciencia de sí mismo y desencadenó una conflagración termonuclear que asoló el planeta y con él a los seres humanos. Los supervivientes consiguieron organizarse alrededor de John Connor y ahora están empezando a ganar la batalla. Por eso, Skynet ha decidido enviar a su más reciente creación, el T-800 (Terminator), al pasado para acabar con Sarah Connor, la madre de John, evitando así el nacimiento del futuro héroe de la resistencia. Pero sus planes se alteran cuando los humanos consiguen

# THE TERMINATO

**MEGADRIVE**

**SONIDO**



**GRAFISMO**

**ANIMACION**



**MANEJABILIDAD**



Si te gustan las películas de Terminator, estás de enhorabuena, ya que Sega va a tirar la casa por la ventana con este casi indestructible personaje. Cuando se anuncia en Estados Unidos la próxima llegada de Terminator 2 (The judgment Day) y Terminator 2 (The arcade game), nosotros podemos disfrutar de las versiones para MegaDrive y Master System de Terminator, todo un lujo para los amantes de la violencia apocalíptica. En la versión de Master System se recuperan las principales secuencias de acción de la película, aunque adaptándolas al estilo de un juego de consola, los actores más importantes y, sobre todo, el ambiente terriblemente opresivo del film. Como es lógico tú controlas a Kyle Reese, un soldado procedente del futuro especializado en la lucha contra los robots (u organismos cibernéticos, como él prefiere llamarlos). La historia comienza en el año 2029, en el que un puñado de hombres aguerridos mantiene una lucha a muerte con los robots asesinos producidos por la Skynet y que se prolonga desde el gran cataclismo de 1997. Skynet es un ordenador gigante creado hace algún tiempo por la compañía que le da nombre y que en un



enviar a uno de los suyos para que proteja a Sarah. Este es Kyle Reese, el mejor amigo de John. Es decir, tú. Tendrás que penetrar en las defensas de la fortificada Skynet y luchar contras las máquinas asesinas que la defienden. Tendrás que acabar con los Terminator y dar marcha atrás en el tiempo para intentar detener a T-800 en su intento de asesinar a Sarah. También tendrás que luchar con máquinas voladoras que te arrojan bombas con paracaídas y que harán que tu misión se vea obstaculizada. En la versión para MegaDrive luchas contra una máquina gigante y en la de Master System, la lluvia de bombas es más intensa. El laberinto interno



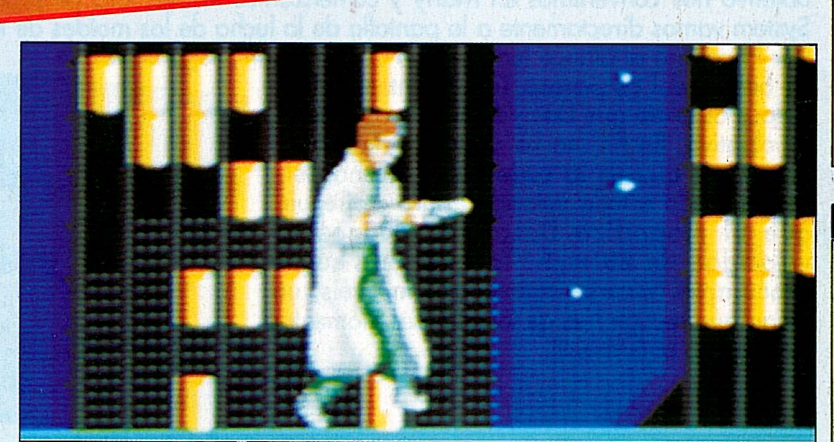



LAS FOTOS ENMARCADAS DE ROJO PERTENECEN A LA VERSION MASTER SYSTEM, EL RESTO, A LA VERSION MEGADRIVE.

# OR



del complejo Skynet representará un obstáculo difícil de superar y podrás perderte con toda facilidad en sus metálicos corredores. Cuando encuentres la ametralladora tienes que destruirla para poder encontrar el laboratorio de investigación. Gracias a esto último, podrás regresar en el tiempo para llegar a un nivel de scrolling horizontal que representa a las calles de una ciudad americana del año 1990. Dispara tu ametralladora o lanza tus granadas para defenderte de los punkies que te atacan y salva a Sarah de las garras de Terminator. Cuando llegues al último nivel, te espera una lucha feroz, en absoluto comparable a otras que hayas podido mantener. En esta ocasión no sólo luchas por salvar a una bella mujer, luchas por el futuro de la Humanidad y el jefe de los jefes, el boss por excelencia, T-800, no te lo va a poner nada fácil. Buena suerte.



EDITOR VIRGIN



MASTER SYSTEM

SONIDO



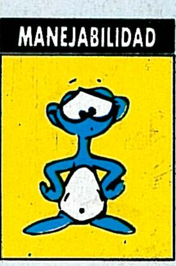
GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD





Después de su llegada a la Mega Drive, tú podrías haber pensado que las trepidantes aventuras de Marty McFly se habían terminado por el momento, pero no contabas con la versión de Regreso al Futuro III para Master System. Como en la película, tienes que acompañar a Marty al año 1885, ya que tu amigo Doc, ese que no para de decir cosas como "en nombre de Zeus", se encuentra metido en un grave aprieto, aunque él no lo sepa. Pero, antes incluso de que nos convirtamos en Michael J. Fox (perdón en Marty), deberemos afrontar la prueba del caballo. En el papel de Emmet "Doc" Brown tendremos que evitar que la carreta que lleva a nuestra futura novia,

# BACK TO THE FUTURE PART III



SONIDO



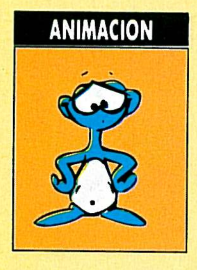
GRAFISMO



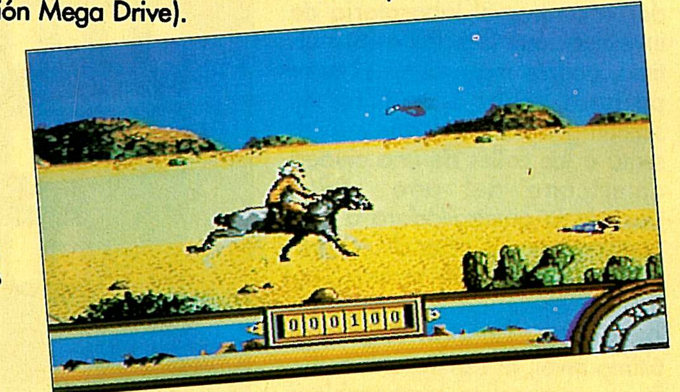
Clara, se despeñe por el barranco. A diferencia de la película, en esta persecución a caballo, hay pájaros asesinos y otros peligros que deberemos afrontar y derrotar. Una vez conseguido el objetivo nos convertimos en Marty y comenzamos la aventura propiamente dicha. En la Master System vamos directamente a la pantalla de la lucha de los moldes de tartas, sin pasar por la del tiro al blanco (una escena de la versión Mega Drive).

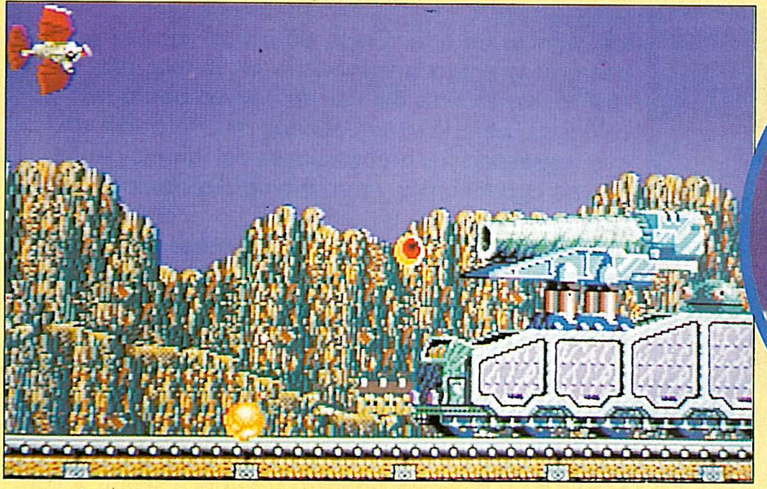
La banda del asqueroso Tannen intentará a golpes de plato que Doc y Marty no consigan su objetivo. En fin, no os contamos más, tan sólo decir que en la arriesgada escena del tren lanzado a toda velocidad para conseguir que el magnífico DeLorean alcance la velocidad de 88 mph, Tannen y los suyos procurarán hacerte fracasar. Como véis, un juego que recoge tres de los mejores momentos de Regreso al Futuro III.

ANIMACION



MANEJABILIDAD





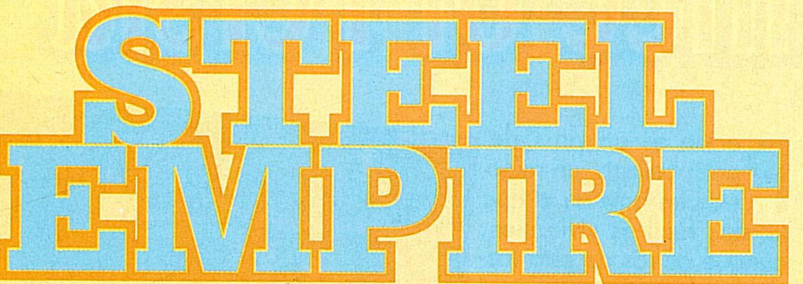


En esta ocasión, Steel Empire trata de recuperar los escenarios de las operetas espaciales de hace algunos años y abandonar las naves de estilo futurista y los decorados al estilo de la Guerra de las Galaxias. Si no conoces el género, piensa en naves voladoras formadas por elementos técnicos del siglo XIX, los diseños con "look" Julio Verne, los cañones gigantes que disparan naves espaciales con forma de bala, los dirigibles del más puro estilo Hindenburg y, en fin, todos los elementos que conformaban las fantasías galácticas de nuestros abuelos. Centrándonos en este juego, diremos que tú formas parte de la flota de intercepción de Silverhead, un planeta tranquilo y apacible. El problema tiene nombre propio: Motorhead; denominación de un astro vecino y cuyos habitantes están dirigidos por un terrible tirano, de nombre Sauron, cuyo objetivo es la dominación del universo

# STEEL EMPIRE

EDITOR FLYNG EDGE

(¡como no!). Sus apetitos desordenados de conquista de otros mundos le han llevado a la decisión de atacar Silverhead en una especie de primer paso para hacerse con el control de esta parte de la galaxia. Afortunadamente, su elección del objetivo ha sido errónea; Silverhead es el único planeta que puede presentar resistencia y defender a los demás. Los ingenieros y sabios de tu planeta natal han desarrollado un nuevo tipo de motor espacial ultraperfeccionado llamado Imamio Thunder. Naturalmente estás encargado de dirigir la flota equipada con este ingenio y de derrotar a las huestes de Sauron. Las opciones del juego permiten enfrentarse a los enemigos en varios niveles que van de fácil, con dos créditos y cinco naves, hasta difícil, con cuatro créditos y tres naves, pasando por normal, tres créditos y cuatro naves. Hay dos tipos posibles de naves: el avión, rápido, y el dirigible, un poco más lento. En ambos casos puedes disparar hacia delante, hacia atrás o lanzar una superbomba (esta opción limitada). La potencia de fuego va variando según el desarrollo del juego, en función de tu habilidad para hacerte con los bonos que van surgiendo. Las vidas se pueden aumentar por el mismo procedimiento. Siete niveles pondrán a prueba tus nervios y reflejos. Los hay que consisten en estrechos pasajes que hay que atravesar a toda velocidad y otros que están plagados de enemigos, pero todos ellos garantizan que tus dedos no van a quedar inactivos.







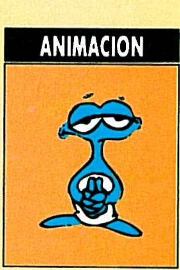
SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD








# Prince of Persia

**EDITOR**
**DOMARK**

SONIDO

GRAFISMO

ANIMACION

MANEJABILIDAD

Persia es un país de gran belleza, un reino exhuberante en el que lo más fácil es vivir bien, aunque detrás de esta fastuosidad se oculta un mundo de intrigas. Los pretendientes al trono son legión y no es raro asistir a asesinatos de algunos de los más notables representantes de entre ellos. Ahora que el Rey se encuentra ausente en una campaña guerrera, el Gran Visir ha decidido usurpar un trono que no le corresponde. Sin embargo, no hay tantas maneras de hacerse con un trono ajeno e implantar un sólido equipo dirigente. Como el visir no cuenta con muchas armas y soldados que le apoyen deberá recurrir a emplear otros métodos: la astucia y la inteligencia. La única manera que ha encontrado para acceder al puesto de máximo gobernante del reino es casarse con la princesa heredera, hija única del Rey. La dulce princesa, que si bien es dulce no es tonta, no quiere saber nada del visir y rechaza categóricamente los avances de éste. Ciego de ira, él decide secuestrar a la princesa y esconderla en lo más alto de su castillo. Las tácticas del visir se vuelven ahora más psicológicas, pero la joven, aunque muerta de miedo, sigue resistiendo las proposiciones del infame. Al fin, el tipo no aguanta más y tan sólo un día después del secuestro le presenta un ultimatum: o acepta el matrimonio o será despojada de su hermosa cabeza. Ella tiene 60 minutos para reflexionar, ni uno más. Bueno, pues en esta difícil situación es donde tú intervienes en forma de un joven y fogoso guerrero persa perteneciente a las tropas del Rey. Locamente enamorado de la bella princesa decide volar en su busca. Sin embargo, el visir se entera de tus propósitos de liberar a la princesa y te hace seguir y capturar por sus guardias. De esta forma te encuentras en el castillo del visir, pero en lugar de estar en lo más alto, como la princesa, te hallas en las mazmorras más profundas del gigantesco palacio. Como habrás podido adivinar, si no eres capaz de remontar los 12 niveles del castillo en los fatídicos 60 minutos, no serás más que un cadáver. El juego se desarrolla en un scrolling multidireccional con vistas de perfil. Tú guías al personaje a través de laberintos y galerías, procurando evitar los numerosos enemigos y trampas que encontrarás en el camino. Puedes andar, correr, frenar, saltar y todas las combinaciones de estas posibilidades. Deberás acometer toda suerte de acciones como franquear llenos de losas que habrá que pisar (con el consiguiente riesgo de que se derrumben) para activar los mecanismos que abren las puertas. También deberás saltar por encima de precipicios, evitar los agujeros cuajados de lanzas envenenadas, etc... Hay dos aspectos bien diferenciados pero profundamente ligados en este juego: Prince of Persia es, en efecto un juego de acción (plataformas, direcciones a seguir, ...) al tiempo que tiene su aspecto de una aventura (buscar espadas, frasquitos, otros objetos y, sobre todo, el camino hacia la princesa). Un centenar de salas componen el juego, dividido en doce niveles repartidos en tres sectores (las mazmorras, el castillo y la torre de la princesa). Si llegas a tiempo a lo alto de esta última podrás liberar a tu amada, pero antes deberás desembarazarte del Gran Visir. En ese momento te convertirás en el verdadero Príncipe de Persia.






# SPLATTER HOUSE II




Splatter House 2 forma parte de una nueva generación de juegos para la MegaDrive: los juegos denominados "gore". Es decir, los juegos que se basan en las películas de horror de Serie B, hechas a base de sangre, enormes cuchillos de cocina y trastornados personajes con una marcada tendencia a degollar a sus víctimas. Si no te va esto del gore, entonces olvídate de Splatter House.
Pero si no es así, y muchos nos divertimos con esta clase de horror, os comentaremos algo del juego. Tú eres Rick y tu misión es encontrar a tu novia Jennifer. Como podrás imaginar, ha sido raptada por unos monstruos asesinos que la tienen escondida en su terrorífica guarida (efectivamente la Splatter House), donde deberás penetrar dejando a un lado tus miedos. Una vez dentro, comprobarás que esta mansión es algo así como la antesala del infierno y que tus intenciones de rescatar a Jennifer pasan por encontrarla con vida (y no nos referimos a la de ella, sino a tu propia vida). Como verás es un asunto de ningún modo irrelevante.
El juego se desarrolla con una vista de perfil y utilizando el scrolling vertical y horizontal. Tú debes hacer progresar a Rick quien podrá encontrar a lo largo de su camino algunas simpáticas armas como una barra de minas para hacer explotar a los "ghouls" o un fusil de burbujas. Hay que recordar que nuestro protagonista está provisto de una máscara de jugador de hockey sobre hielo (al más puro estilo de Jason, el alocado protagonista de Viernes 13). No se trata de conseguir sólo un aspecto más terrible para sus adversarios, sino que posee propiedades mágicas que le permitirán luchar con las mismas armas que sus diabólicos enemigos de la Splatter House.
El primer nivel es un frondoso bosque en el que tendrás que luchar contra monstruos que han sido despellejados vivos (de un rojo también muy vivo) y en el que los cuerpos explotan arrojando un espeso chorro de sangre verde cuando les das un puñetazo, una patada o un golpe con la barra explosiva. El segundo nivel os hará atravesar un pasaje subterráneo rematado por un jefe de nivel (boss) que te reventará los oídos. Después de un tercer nivel llamado El Rio Maldito (paz y tranquilidad) llegas al cuarto nivel que es el pasaje hacia la Splatter House, la mansión de los monstruos. Para empezar, debes ir hacia la derecha hacia una ciénaga y evitar que te devore un pulpo gigante que te perseguirá sin cesar. En el quinto nivel, atraviesas la mansión propiamente dicha y vuelves a encontrarte con un científico loco de fin de nivel que intentará probar contigo un champán al ácido.
En el sexto nivel, el portal de Doom, es un tramo corto que te permitirá llegar, a través de un camino que se abre sobre los abismos, al séptimo nivel. Aquí tienes que dejarte caer por un scrolling vertical de llamas violetas que te asaltan desde todas partes. El nivel ocho (ya llegamos al final) supondrá el reencuentro con Jennifer, el descenso en un ascensor plagado de monstruos, huir en barco y, finalmente, enfrentarte con el boss definitivo. Así que, amigo, emplea todo tu coraje.




**EDITOR NAMCO**

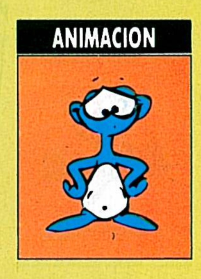
SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD

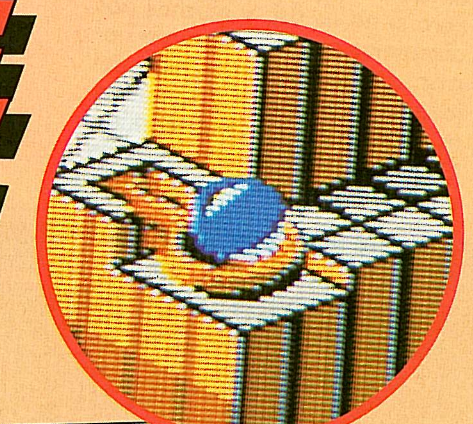







seguir la pelota tiene más montañas que un parque de atracciones y se parece más a un difícil rallye que a una bien diseñada autopista. También debes hacer pasar la esfera por pasarelas que se abren en todos los sentidos. Hay incluso giros de 90 grados que pondrían los pelos de punta a los mejores esquiadores. Por otro lado, los diseñadores del juego no se han olvidado de sembrar el recorrido con mortíferas trampas que sólo podrás salvar haciendo gala de unos estupendos reflejos. Tu trabajo, como ya habrás deducido consiste en guiar una bola que cae por una pendiente sin que ésta se despeñe por los abundantes precipicios que bordean el camino a todo lo largo del descenso. También hay que ser rápido, ya que el tiempo de

# MARBLE MADNESS



Este juego apenas necesita presentación, ya que muchos de vosotros lo conocéis por las versiones de Master System y MegaDrive. Sin embargo, el hecho de que la versión para Game Gear está ya a la venta, es motivo suficiente para recordar sus principales características. Marble Madness consiste en hacer descender a una bolita por un difícil camino hecho de algo parecido a losas de mármol. El curso que debe

SONIDO



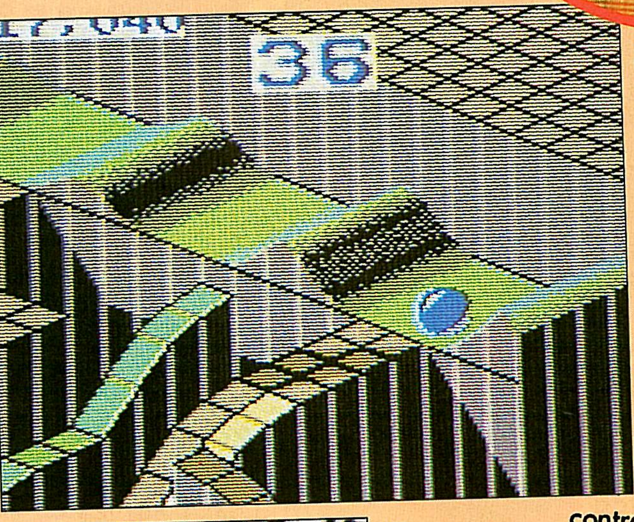
GRAFISMO



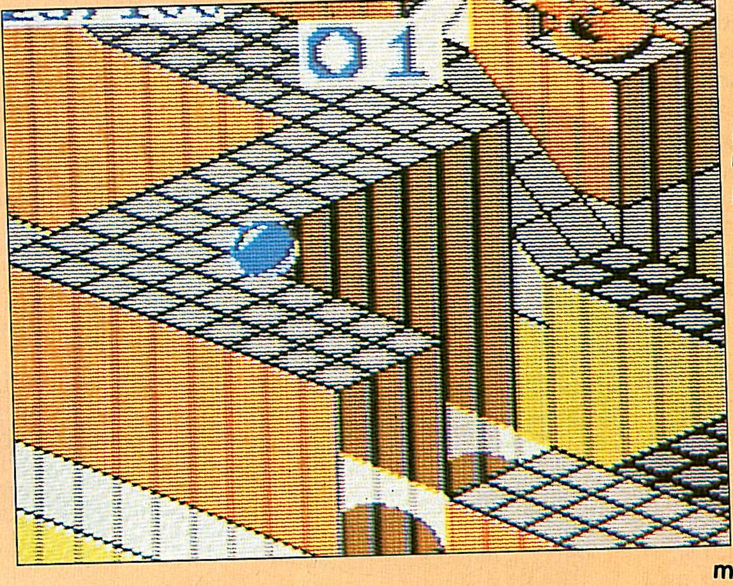
ANIMACION

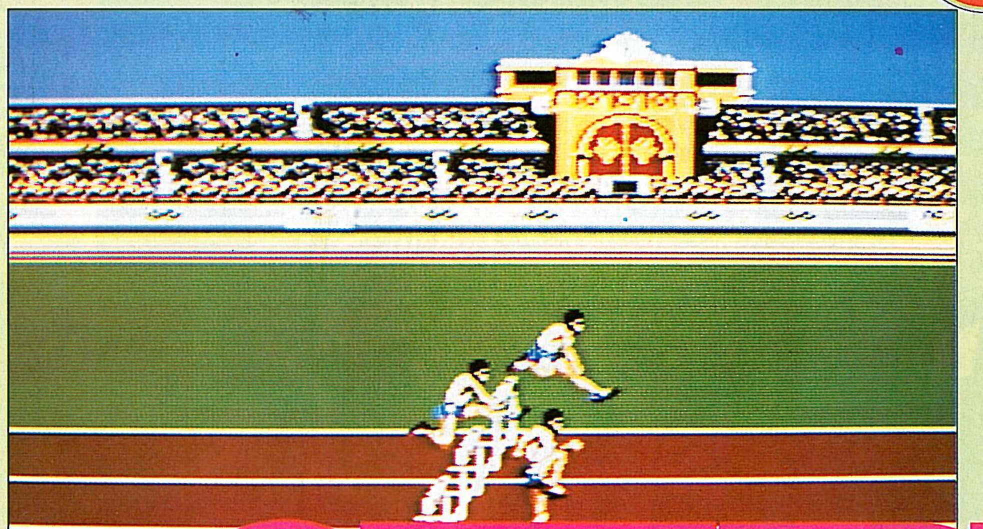


MANEJABILIDAD



juego es limitado y si no eres capaz de hacer que la bola llegue sin problemas a la meta en el período establecido, las fatídicas palabras Game Over surgirán implacables en tu pantalla y deberás volver al principio. Por contra, si consigues llegar el final en el tiempo reglamentario, los segundos sobrantes se añadirán a la próxima fase. Los paisajes tridimensionales que se presentan en el juego son todos del mismo estilo: terriblemente escarpados, geométricos y caóticos. Están formados por bajadas, colinas y plataformas que no te darán un respiro. Gracias a los cursores podrás frenar o acelerar la bolita, al tiempo que la diriges por el camino correcto. El principal problema es la gran inercia que tiene la pelota cuando adquiere velocidad, especialmente en el séptimo nivel. Los aspiradores, los agujeros, las bolas enemigas y las catapultas son una buena muestra de ello.





# OLYMPIC GOLD

EDITOR SEGA

SONIDO

GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD



Muchos de vosotros habréis podido disfrutar de los Juegos Olímpicos en la pantalla de vuestro televisor. Otros, más afortunados, visteis las Olimpiadas en directo, sentados en estadio. Ahora, todos vais a disfrutar de la alta competición donde más os apetezca (en el metro, en el colegio, en la calle o en el coche), porque Olimpic Gold ya está disponible para vuestra Game Gear. Siete son las especialidades deportivas recogidas en esta simulación (100 metros lisos, 100 metros vallas, tiro con arco, lanzamiento de martillo, salto con pértiga, 200 metros libres y salto de trampolín), es decir los mismos que en las versiones para MegaDrive y para Master System, con una importante diferencia: se pueden elegir las pruebas en que se desea participar gracias a la opción mini-olimpiada. También es posible elegir el lenguaje en que aparecen los textos en la pantalla y seleccionar el nombre de los jugadores que participan. Se pueden organizar competiciones entre dos y cuatro jugadores o intervenir en solitario luchando contra la máquina. Si no eres muy hábil en el manejo de los atletas puedes elegir el modo de entrenamiento y en algunos casos (como en el salto de trampolín) se te indicará qué es lo que debes hacer para obtener la máxima puntuación. Otras veces es simple cuestión de rapidez en los dedos y sincronización (100 metros) y en otras se trata de dosificar las fuerzas (natación). Una vez que hayas elegido el modo de competición (olimpiada completa o mini-olimpiada) encontrarás que hay tres niveles posibles: regional, nacional y olímpico, más difíciles según este orden. Te recomendamos, si éste es tu primer contacto con un juego de este tipo, que comiences por lo más sencillo, participando en las competiciones regionales, aunque éstas resultan demasiado fáciles para quien haya jugado un poco con consolas. Después de elegir el nivel, comienza la lucha por la medallas y como en toda competición de nivel, tendrás que superar las pruebas de clasificación. Si consigues llegar a la final de las carreras, tienes una medalla asegurada, ya que sólo compiten tres atletas en ellas. En fin, concéntrate y a batir records.

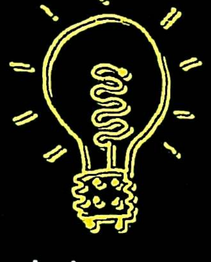


EUROPEAN CLUB SOCCER

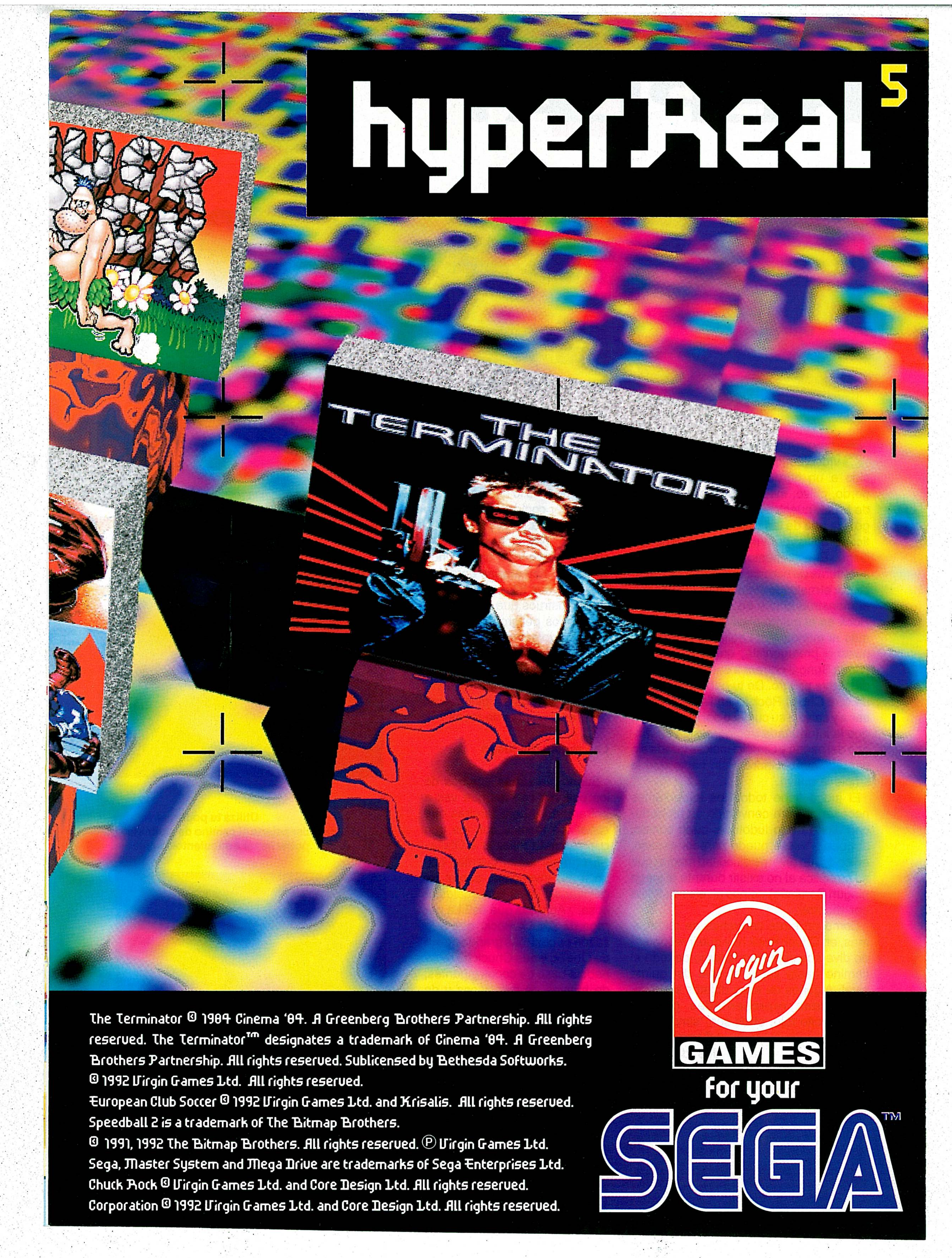
CORPORATION

SPEEDBALL 2™

| | | |
|---|---|---|
| TERMINATOR | MEGADRIVE | MASTER SYSTEM |
| EURO CLUB SOCCER | MEGADRIVE | - |
| SPEEDBALL 2 | MEGADRIVE | - |
| CHUCK ROCK | MEGADRIVE | MASTER SYSTEM |
| CORPORATION | MEGADRIVE | - |



virgin games-
immaculate
concepts



hyperReal5
THE TERMINATOR
The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Sublicensed by Bethesda Softworks.
© 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.
European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.
Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers.
© 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. ℗ Virgin Games Ltd.
Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Virgin
GAMES
for your
SEGA™

# REPLAY

# Chuck Rock



Si hay un individuo en el mundo de los vídeojuegos que sea lo menos parecido a un héroe ése es Chuck Rock: gordo, calvo, medio afeitado y con cara de bruto, nuestro particular héroe protagoniza una de las aventuras más simpáticas creadas por Virgin para las consolas Sega. El argumento, muy típico de las aventuras de héroes: una dama es raptada por el malvado dinosaurio Gary Gritter, el monstruo al que se enfrentará Chuck Rock en el quinto nivel. Y la dama es ni más ni menos que Ofelia, la esposa de nuestro protagonista, quien al grito de ¡Unga Bunga! correrá a salvar a su Ofelia del grave peligro. De tu habilidad depende que Chuck Rock logre llevar a Ofelia sana y salva a su cueva o por el contrario, que la infortunada troglodita siga en manos del saurio y Chuck Rock se quede sin esposa, sin cocinera y sin nadie que le limpie la cueva.

El juego tiene todos los ingredientes necesarios para convertirlo en un cartucho digno de tu ludoteca: buen sonido, aunque a veces puede parecer escaso, adicción, un nivel de dificultad medio (que se complica al no existir durante el juego ningún Continúa) y cinco niveles distintos por recorrer.

Como en otros cartuchos de plataformas, en Chuck Rock hay que ir recogiendo diversos objetos a lo largo de todo el camino hasta llegar al final del quinto nivel. Algunos de esos objetos son simples vidas representadas con un corazoncito rojo, otros son "simplemente" trozos rosados de carne (chuletones, mejor dicho), grandes omates u otros alimentos, que darán a Chuck un montón de puntos.

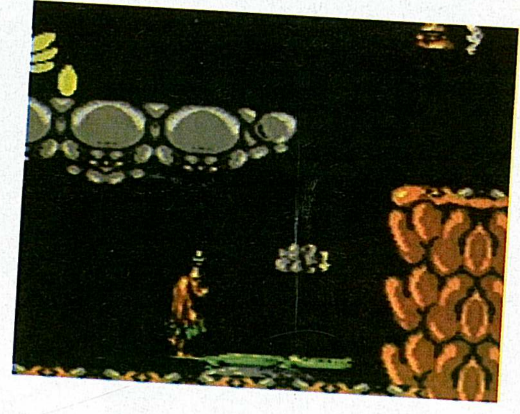
Pero no todo lo que se ve por el camino puede ser cogido. Hay también serpientes venenosas, hay plantas que matan al contacto, hay bichos de todas clases, sobre todo dinosaurios verdosos, hay arañas gordotas que tejen sus telas por doquier, hay monstruos que al morir dejan rastros peligrosos, hay esqueletos volantes... Y el recorrido tampoco es un camino de rosas: precipicios, aguas infectadas de bichos, ríos de lava, rocas y vegetales pinchosos, desprendimientos de rocas...

**Las reglas del juego**

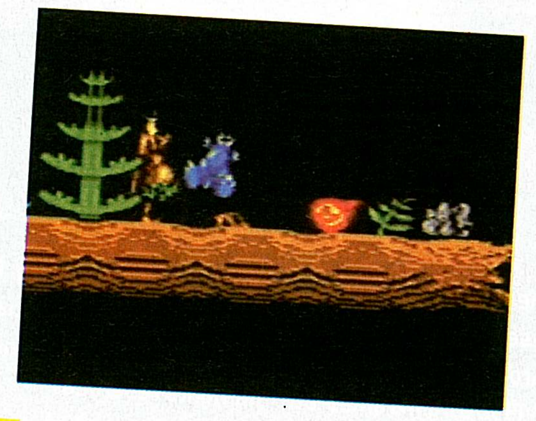
Bueno, ya sabes algunos de los peligros con los que vas a enfrentarte. Ahora tendrás que saber los medios con los que cuentas para rescatar a Ofelia.

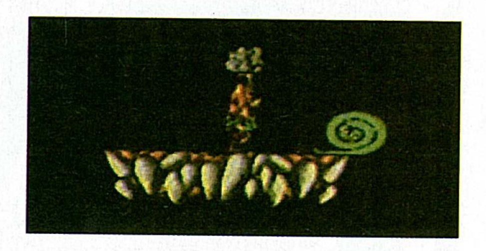
En primer lugar, cuentas con un arma invencible, capaz de golpear sin parar casi cualquier cosa. ¿Adivinas qué es? La barriga de Chuck Rock, que a la sazón es casi más grande que la de Obelix, y que Chuck ha rellenado a base de cocos gigantes, de huevos de pajarracos y de "filetitos" de brontosaurio. Lánzala contra los enemigos y verás el resultado. Y si la alternas con las patadas, el enemigo estará perdido.

**Con la ayuda de una roca y un cocodrilo volarás por los cielos.**



**Utiliza tu poderosa barriga para despejarte el camino de enemigos y poder llegar a suculentos manjares.**

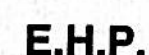




Pero hay además otro utensilio de tanta o mayor utilidad que la tripa: estamos en la Edad de Piedra, y las rocas abundan a lo largo y ancho de todo el recorrido. Ten en cuenta que casi todas las rocas están colocadas con un propósito muy concreto, de modo que si en algún momento no sabes qué hacer con la roca, llévala contigo. Los usos que puedes dar a las rocas son múltiples. Puedes utilizarlas como armas arrojadizas, ideales contra serpientes, contra los monstruos del final de cada nivel, o contra varios bichos a la vez. Pueden servir como protector de la cabeza de Chuck Rock ante las avalanchas. En algunos casos hacen de alfombra o de puente para pasar lugares peligrosos como los ríos de lava. Otras veces se pueden colocar como escaleras, de forma que permitan el acceso a lugares más altos.

En casi todos los escenarios existen además unos elementos que deberás utilizar para acceder a determinados lugares, por ejemplo, los cocodrilos que hacen las veces de trampolín y te catapultan a una plataforma elevada. Pero hay que saber usarlos, colocándote en un extremo y lanzando una piedra al extremo contrario del animal. Un uso parecido tienen las ballenas blancas o las ranas, así como algún otro animal cuya barriga te parezca ideal como muelle de lanzamiento. Prueba también con los pajarracos que están dormidos en las plataformas, despiértalos con un barrigazo y te llevarán a lugares lejanos dentro del mismo nivel.

Como ves, vas a tener que hacer "amigos" un poco extraños en este mundo prehistórico y utilizar todas tus energías en correr, saltar, nadar, comer, luchar y hacer mil cosas más con tal de que Ofelia regrese a su cueva y así Chuck Rock pueda cenar caliente nuevamente.



E.H.P.



Aquí están los consabidos monstruos del final de cada nivel, quizás lo más peligroso del juego pero no tan difícil como pueda parecer. Sobre todo, ármate de paciencia, usa la cabeza y juega con estrategia.

## Boss 1



Te enfrentas a uno de los animales prehistóricos que poblaban la Tierra hace millones de años, el Triceratops, por fortuna ya extinguido en nuestra época. Para combatirle puedes utilizar la piedra que hay a sus pies, pero no se te ocurra cogerla cuando está cerca. Espera a que corra hacia la derecha, entonces salta tú y coge la roca. Ponte a salvo en la plataforma más alta y cuando se acerque, tírale la roca a la cabeza. Sigue intentándolo una y otra vez, verrás como da resultado.

## Boss 2



En este caso, parece que los dientes de este "pequeño" tigre prehistórico son lo más temible, pero podrás acabar con ellos con un poco de habilidad. Debes esperar hasta que el bicho corra hacia tí y cuando esté cerca (pero no tan cerca que no puedas ya moverte) da un salto hacia arriba y golpéale justo en la cara. A este animal los golpes le hacen más daño que a otros, y le costará recuperarse un poco antes de decidirse a atacarte de nuevo.

## Boss 3

Cuando lo veas en tu pantalla, no pienses que es una de esas simpáticas morsas de los parques naturales; es un feroz y antipático monstruo bigotudo, el más duro de todos los niveles. Nada hacia la zona de su pecho, cerca de sus aletas, y entonces empieza a darle patadas tan deprisa como puedas. Si necesitas aire, puedes salir a respirar a la superficie.

## Boss 4



He aquí el mammuth, que "ladra más que muerde". Si te quedas enmedio y esperas a que salte hacia tí, podrás darle una y otra vez balanceando tu tripa y haciendo que golpee sobre su cuerpo. Sabrás que le estás dando si te fijas en sus ojos, que parpadean, y si consigues hacerlo varias veces, el bichejo no durará mucho en la pantalla.

## Boss 5



El gran saurio te espera ahora, y no te lo tomes a broma porque no es un oponente de "chicha y nabo". Espérale en lo alto de la plataforma y según se acerca, salta rápido en el aire para que te vea e intente morderte.

Corre entonces, salta y dale una buena patada en la nariz. Hazlo una y otra vez, que al final (después de unas cincuenta veces) caerá. La victoria final es tuya.

Era una fría tarde de invierno, y la lluvia caía sobre las sórdidas callejuelas de Gotham City. Tú eras un chaval de apenas diez años y paseabas con tus padres por una de aquellas calles, a la caída de la noche, sin pensar en el peligro que albergaba aquella ciudad, considerada como la de mayor tasa de criminalidad del mundo entero. Pero pronto te darías cuenta, ya que en una de las esquinas, dos individuos os asaltaron y en el ataque murieron tu madre y tu padre, dejándote atónito y completamente solo. Han pasado los años y aún sigues viviendo en Gothan, en el sombrío ambiente de la ciudad. La delincuencia se ha convertido en una red de crimen organizado que ni siquiera las autoridades pueden controlar. Pero tú has tenido tiempo de prepárate para cuando llegara el momento de limpiar la ciudad. Y has decidido empezar a hacerlo, ayudado por tus poderes y por un equipo que el mismo James Bond envidiaría. La batalla promete ser dura, y tu peor enemigo, Joker, te espera.

## STAGE 1 GOTHAM CITY STREETS




Tu aventura de venganza se desarrolla a lo largo de las calles de Gotham. Aunque el ambiente no es muy agradable, aquí no hay muchos enemigos y no son demasiado duros. Ahorra, pues, fuerzas y armas para cuando te enfrentes al boss.


BATMAN
MEGA DRIVE
BATMAN
16-BIT CARTRIDGE
SEGA
A
B
BOSS 1 :
KICK BOXER
Aunque dispones de cinco "batrangs" o "bat-boomerangs" (el arma arrojadiza afilada) con los que atacar al boss, no suelen ser suficientes para vencerle. La solución está en esquivarle por encima, situarse detrás de él y freírle a puñetazos.

# STAGE 2
# AXIS CHEMICAL FABRIK

A

B

B




plataforma hasta llegar arriba (debes lanzarlo hacia algún "accidente" del techo). Ojo al láser y al esbirro de Joker con el bazoka , y déjate caer después por el conducto de ventilación.
Abajo en la tubería, pulsa C y la flecha de abajo, y en seguida hallarás enemigos. Ponte en cuclillas y da patadas, y cuando vayas avanzando por las tuberías ve muy ligero, que explotan. Continúa por la derecha y sube por el conducto siguiente, te quedan muy pocos metros para encontrarte con el boss.

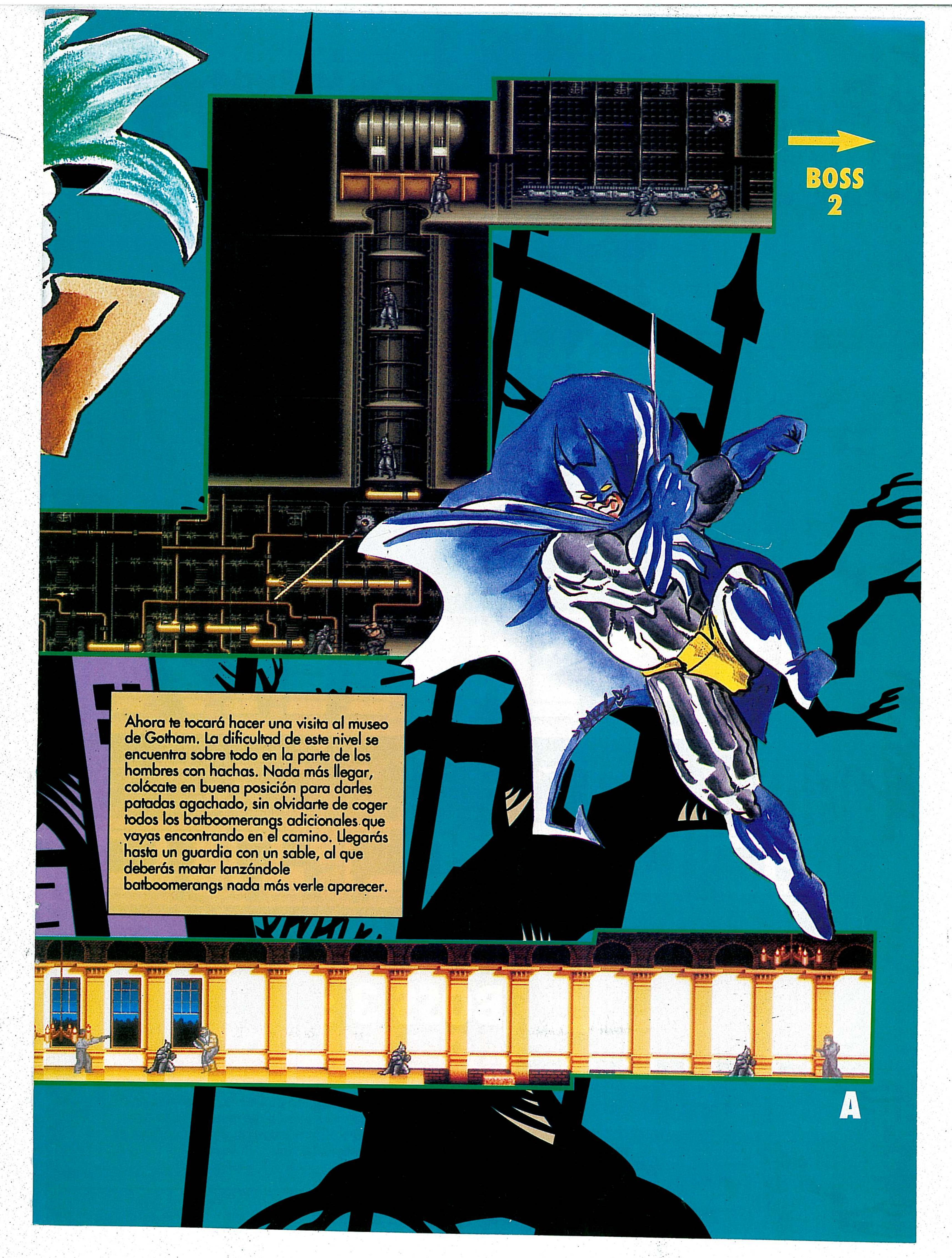
La mejor muestra de la industria de Gotham es la fábrica química de Axis, donde tendrá lugar tu próxima batalla. Allí tus enemigos se reproducen con una velocidad espantosa, esperemos que estés bien preparado.
Cuando llegues a la primera fila de cajas, debes subir por ellas y caminar por la parte de arriba, evitando a tus enemigos. Una vez que has pasado la primera rampa que hay encima del hueco, pulsa arriba y C en el joypad para lanzar el garfio hacia un trozo de tubería que sobresale y, sin soltar la flecha de arriba, nuevamente la C para subir ayudado por este garfio. Salta a la derecha para pasar por encima de las cajas de la derecha, y una vez al final de ese pasillo, utiliza el garfio para ir subiendo de plataforma en



# BOSS 2 : JACK NAPIER

Destruye antes de nada el cañón de la izquierda mediante puñetazos, y después el hombre del bazoka que se encuentra a la derecha, abajo. No se te ocurra darte un baño con los barriles de ácido. Mata primero al enemigo que encuentras abajo a la derecha y luego destruir el cañón o bien evitarlo, para después ir a la plataforma superior donde hay un enemigo al que golpeas con tus puños. Este cae al ácido y se convierte en Joker.

# STAGE 3 FLUGELHEIM MUSEUM

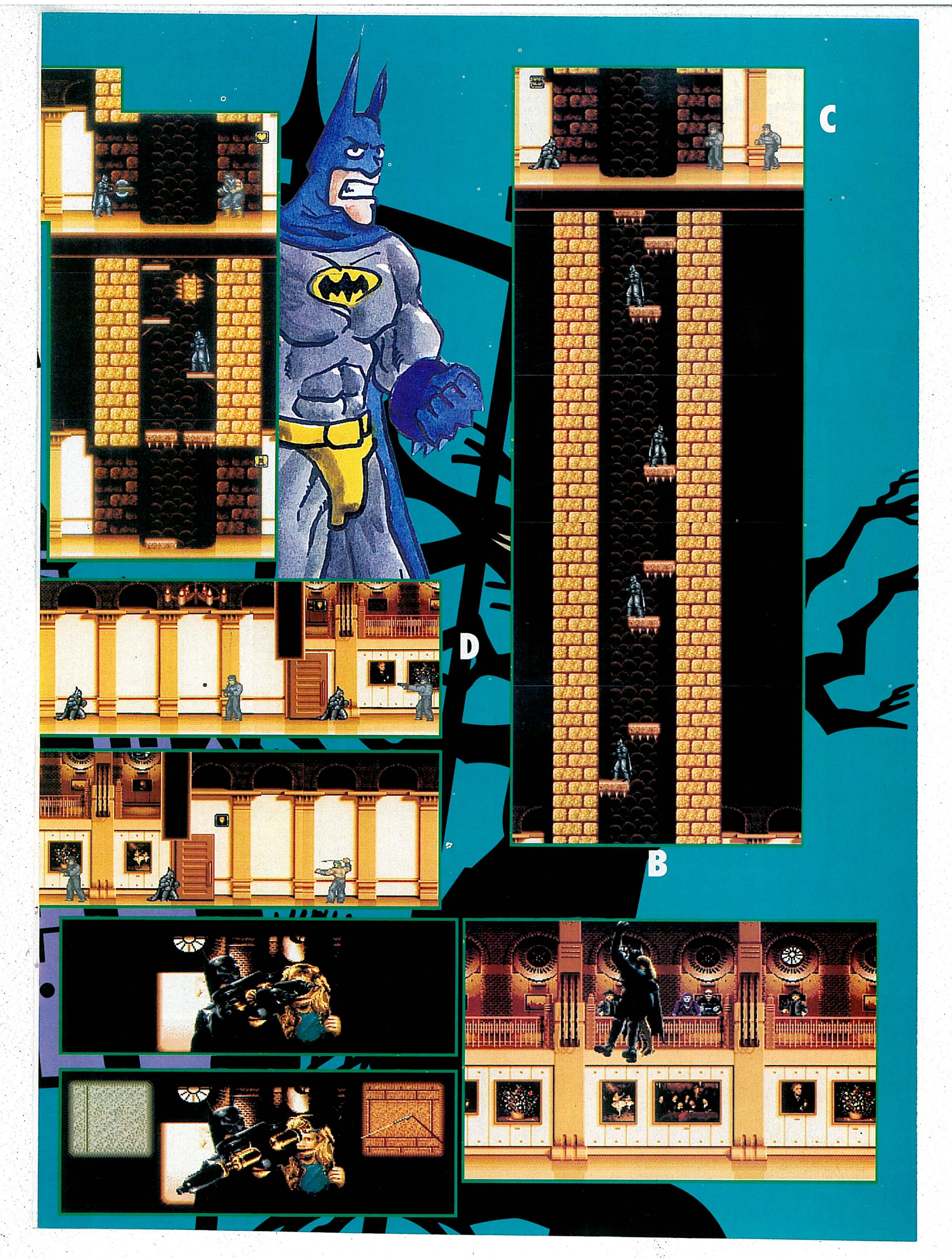



Ahora te tocará hacer una visita al museo de Gotham. La dificultad de este nivel se encuentra sobre todo en la parte de los hombres con hachas. Nada más llegar, colócate en buena posición para darles patadas agachado, sin olvidarte de coger todos los batboomerangs adicionales que vayas encontrando en el camino. Llegarás hasta un guardia con un sable, al que deberás matar lanzándole batboomerangs nada más verle aparecer.




# BOSS 3 : BOB THE GOON

Cuando veas a este personaje, no dudes ni un instante acerca de quién es (está claro que no es el guía del museo). Salta por encima de él si te ataca o espera a que pare si lo que hace es dar una voltereta sobre tí; luego dale puñetazos.

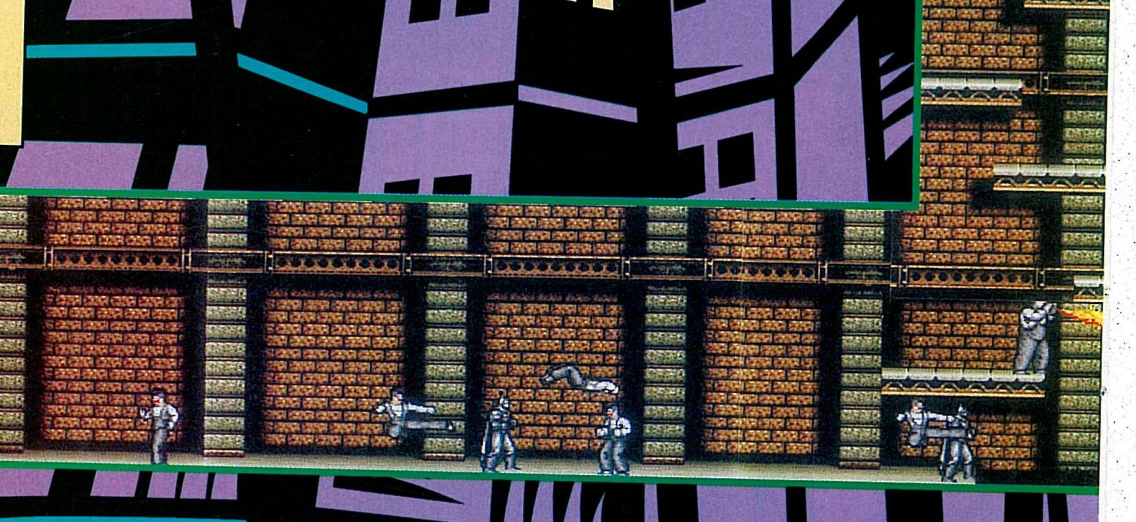

C
D
B

# STAGE 4
# GOTHAM CITY STREETS

Por fin estás en el famoso batmóvil, un increíble artilugio con el que terminarían muchos de los atascos de circulación que conocemos. Un paseíto en el auto controlado con tu joypad, y verás cómo los enemigos pasan a ser sólo un desagradable recuerdo.

# STAGE 5

En esta parte del juego vas a tener que echar mano de todas tus habilidades ya que, aunque los enemigos no son tan valientes como en otros casos, vas a tener que recorrer gran parte del escenario saltando de plataforma en plataforma, lo que requerirá tu destreza. Pulsando varias veces el botón C podrás preparar un salto más largo. Después de la cuarta plataforma de la derecha, salta en el hueco y encontrarás cinco opciones.

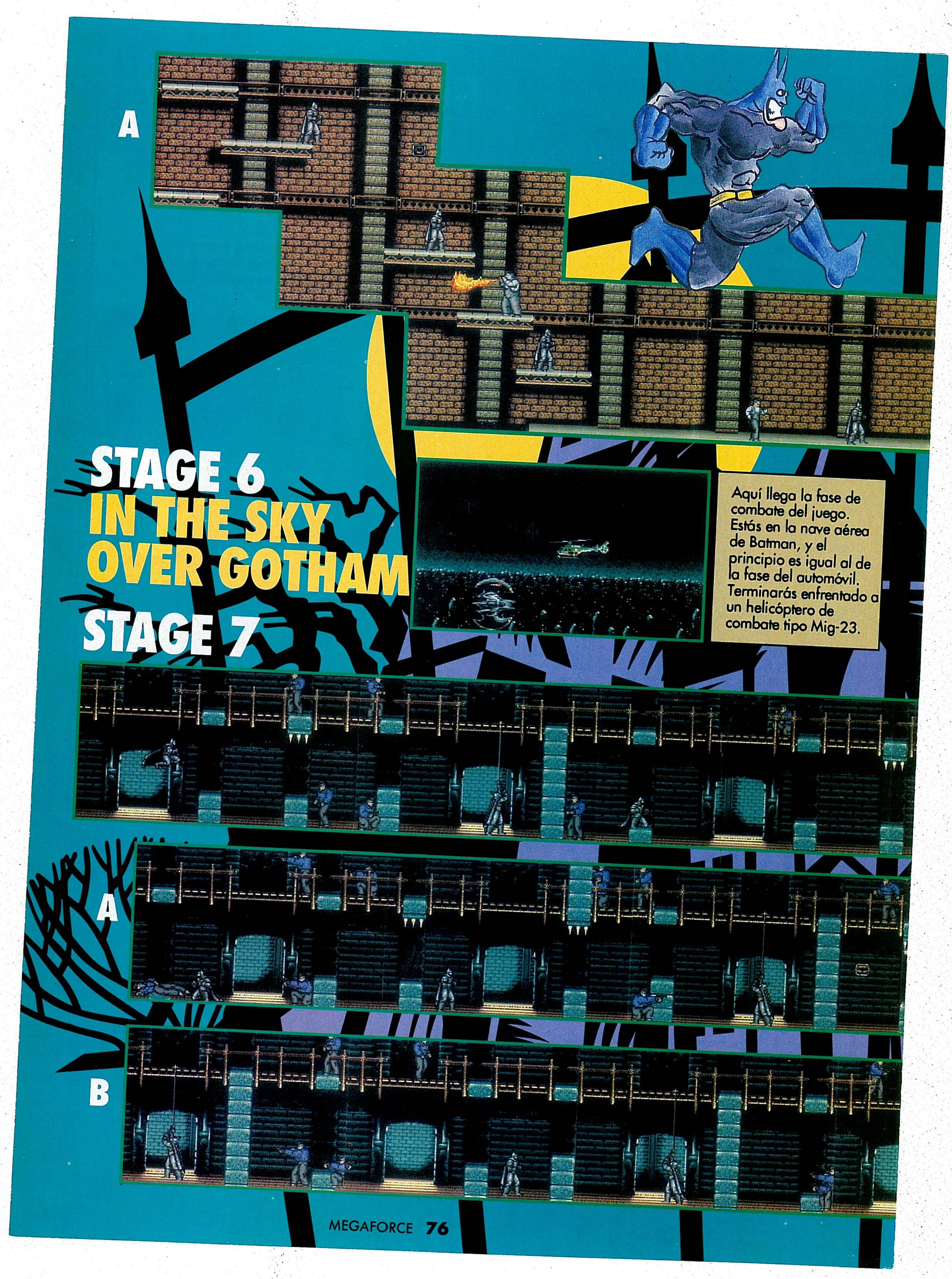





# BOSS 4 : THE NUCLEAR POWER BLASTER

Aquí encuentras también un boss (o al menos algo parecido, ya que recuerda más a un carro de combate perdido en una ciudad). Utiliza tus misiles y quédate a una distancia prudente.

Los bonos. En cada pasaje puedes recoger una vida. Continúa a la derecha, y dos plataformas más allá, carga todos los batboomerangs que puedas.




Aquí llega la fase de combate del juego. Estás en la nave aérea de Batman, y el principio es igual al de la fase del automóvil. Terminarás enfrentado a un helicóptero de combate tipo Mig-23.




# BOSS 5 :

El boss de ese nivel no tiene aspecto de buenos amigos, pero no te preocupes, bastará que utilizes los batboomerangs (por ello lo de hacerte con todos los que pudieras antes) por doquier. Dispara lo más rápido posible y si puedes, esquiva sus ataques.

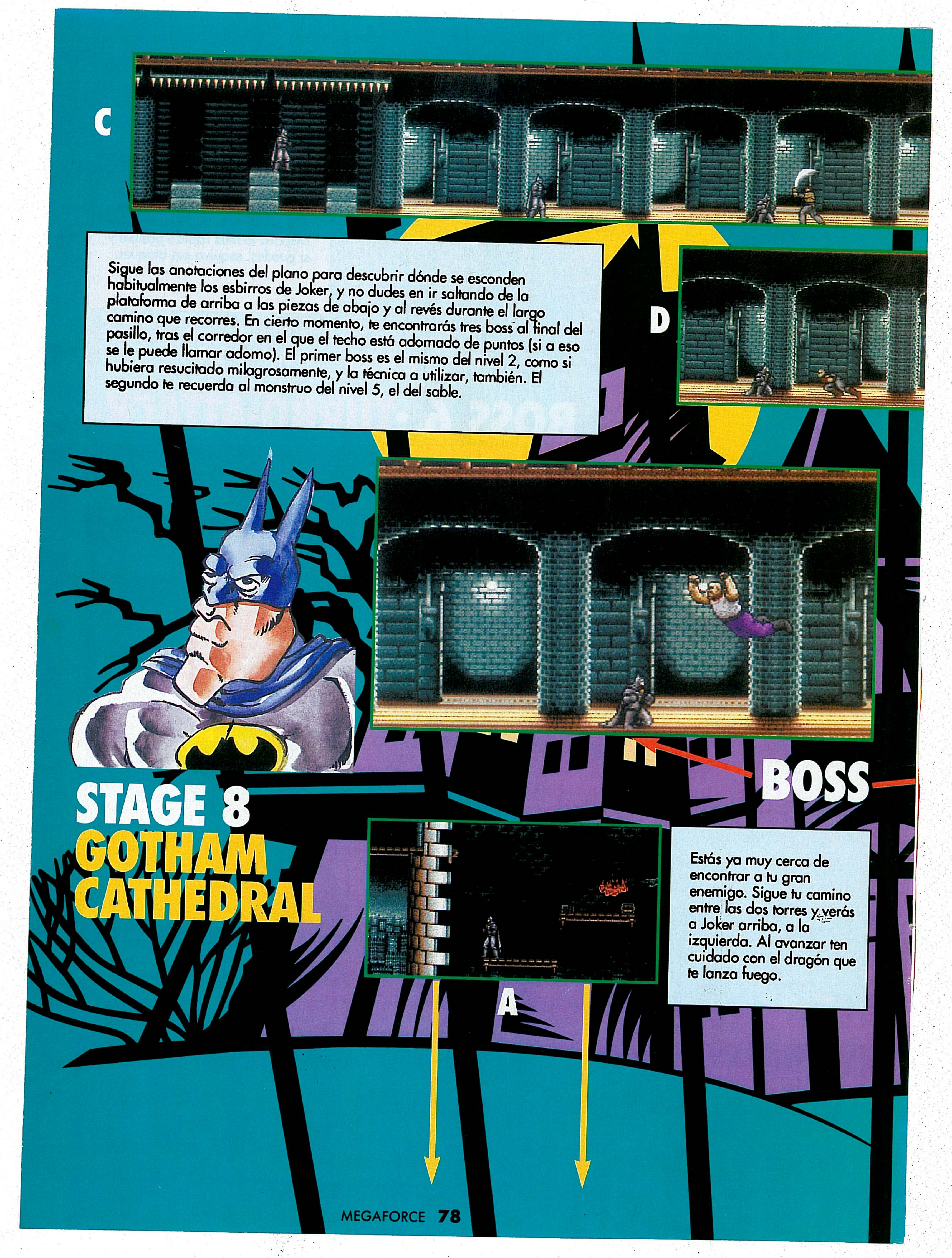
# BOSS 6 : TURBO-ATTACK-COPTER

El helicóptero de combate es de fabricación soviética (y ¿qué hace un helicóptero así en Gotham?), pero no resiste tres series de misiles.

A

B

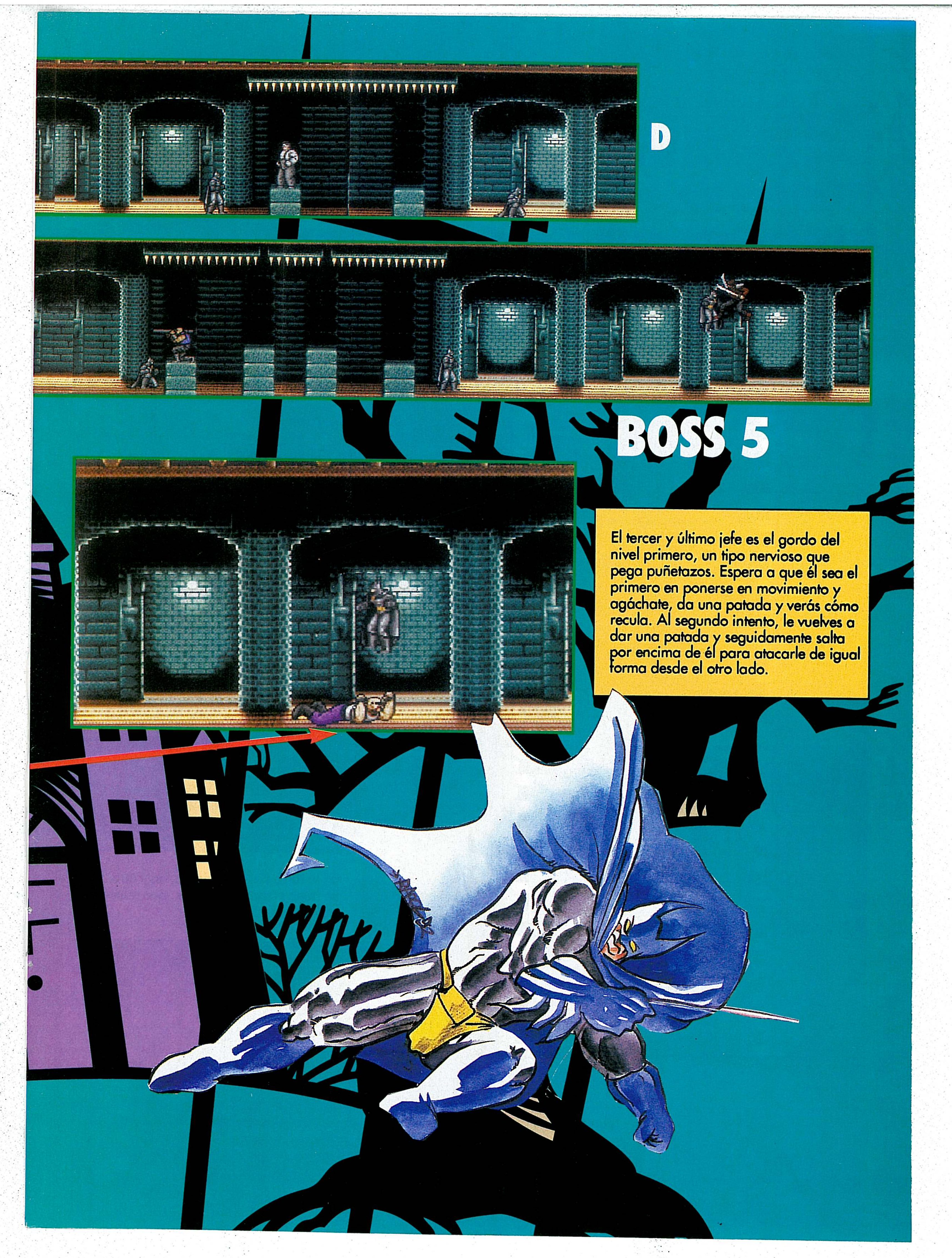
C




Sigue las anotaciones del plano para descubrir dónde se esconden habitualmente los esbirros de Joker, y no dudes en ir saltando de la plataforma de arriba a las piezas de abajo y al revés durante el largo camino que recorres. En cierto momento, te encontrarás tres boss al final del pasillo, tras el corredor en el que el techo está adornado de puntos (si a eso se le puede llamar adorno). El primer boss es el mismo del nivel 2, como si hubiera resucitado milagrosamente, y la técnica a utilizar, también. El segundo te recuerda al monstruo del nivel 5, el del sable.

# STAGE 8 GOTHAM CATHEDRAL

Estás ya muy cerca de encontrar a tu gran enemigo. Sigue tu camino entre las dos torres y verás a Joker arriba, a la izquierda. Al avanzar ten cuidado con el dragón que te lanza fuego.

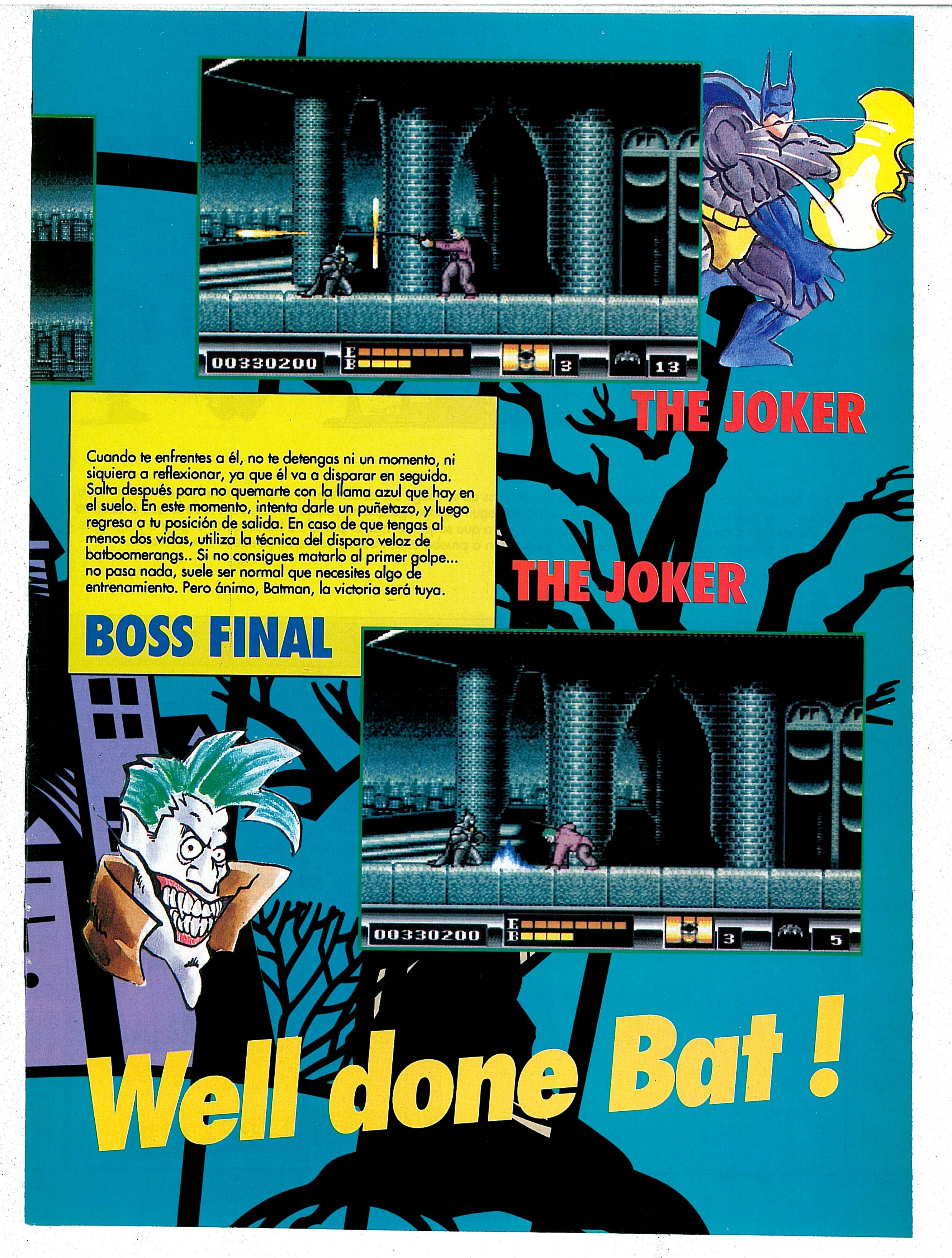



## BOSS 5

El tercer y último jefe es el gordo del nivel primero, un tipo nervioso que pega puñetazos. Espera a que él sea el primero en ponerse en movimiento y agáchate, da una patada y verás cómo recula. Al segundo intento, le vuelves a dar una patada y seguidamente salta por encima de él para atacarle de igual forma desde el otro lado.




En la torre de la izquierda, encontrarás un buen número de bonos, que nunca vienen mal .

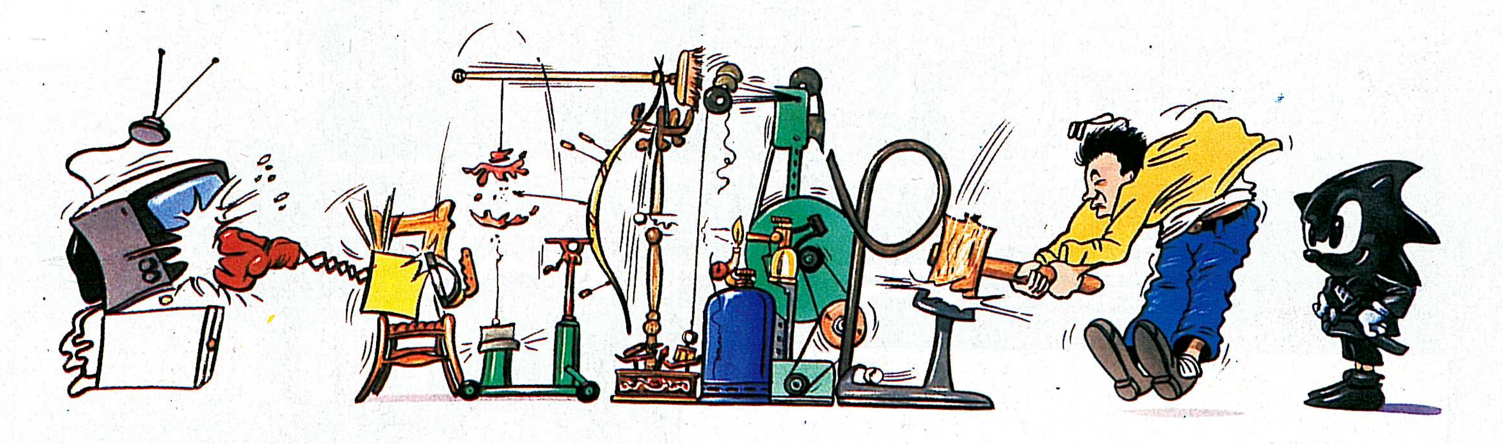



Cuando te enfrentes a él, no te detengas ni un momento, ni siquiera a reflexionar, ya que él va a disparar en seguida. Salta después para no quemarte con la llama azul que hay en el suelo. En este momento, intenta darle un puñetazo, y luego regresa a tu posición de salida. En caso de que tengas al menos dos vidas, utiliza la técnica del disparo veloz de batboomerangs.. Si no consigues matarlo al primer golpe... no pasa nada, suele ser normal que necesites algo de entrenamiento. Pero ánimo, Batman, la victoria será tuya.

## BOSS FINAL

# Well done Bat !

# LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nivel que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

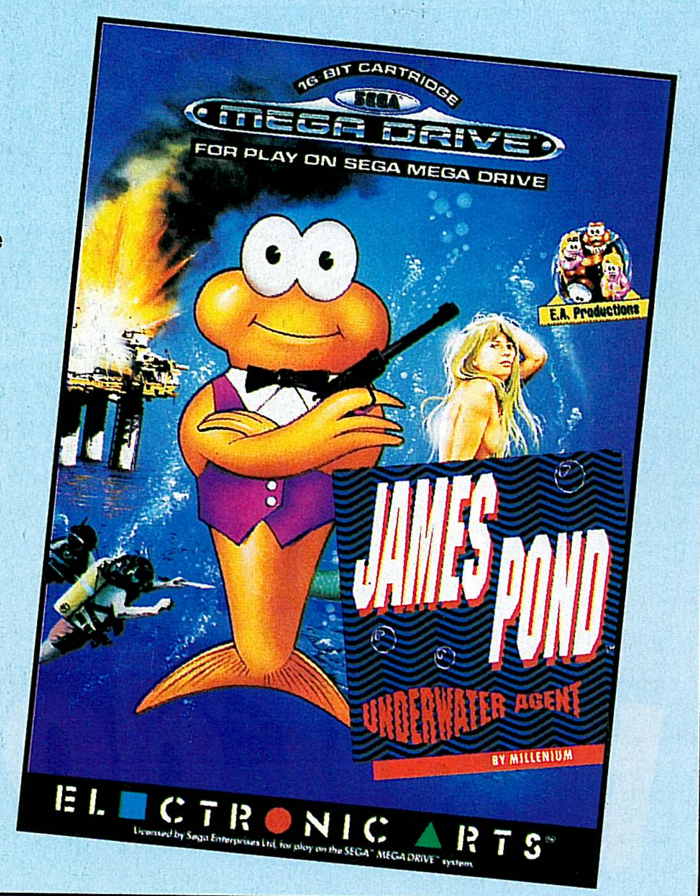
## JAMES POND 2 (ROBOCOD)




Desde que el juego empieza, sube y coge los bonos en este orden: Pastel, Martillo, Tierra, Manzana y Robinet. Así serás invulnerable durante diez minutos.

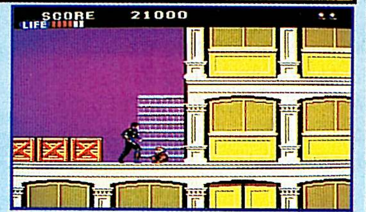
Seguidamente, vuelve a entrar en el mundo del deporte (la primera puerta), y sal por la salida de la izquierda. Ahora puedes acceder a todos los niveles y a todos los boss, incluso al último de todos.

Para tener vidas infinitas, toma la primera puerta del castillo (deportes), ve a la derecha justo en la segunda serie de cinco objetos y cógelos en este otro orden: boca, hielo, violón, globo terrestre y el hombre de nieve.



## SHINOBI

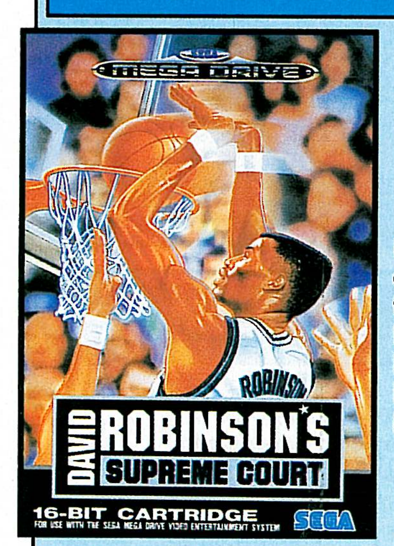



Pon el mando hacia abajo y pulsa el botón 2 mientras está en pantalla la página de presentación, para elegir tus características y el nivel de partida.



## DAVID ROBINSON SUPREME COURT







Para el equipo Detroit, éstos son los códigos de torneo en modo normal:
Partido 2: NYZ123YDK
Partido 3: NYZ123YK1
Partido 4: NYZ123YSW
Final: NYZ123Y1U

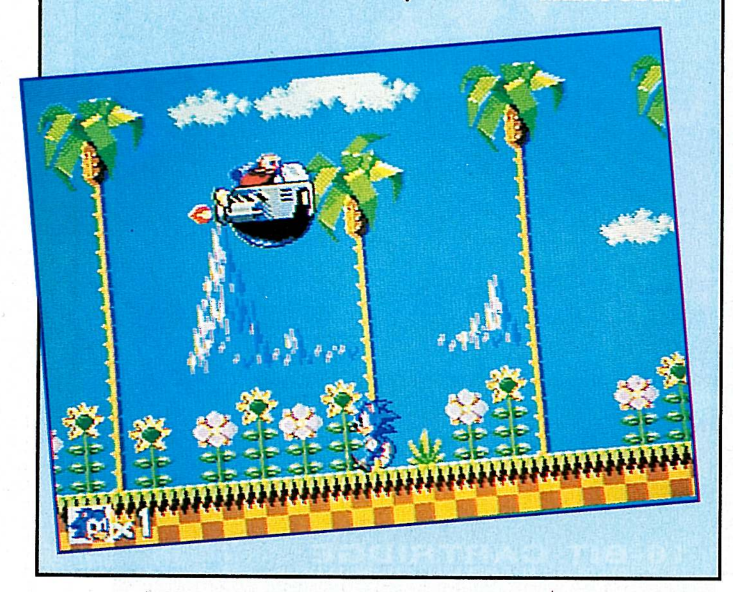


## SONIC



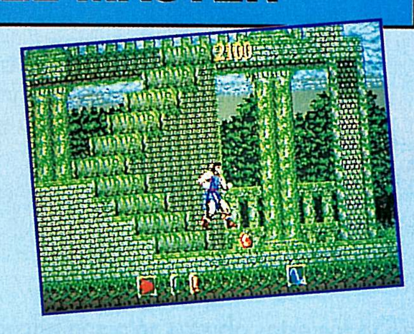

En el nivel primero, cuando llegas al cuarto totem, salta sobre el árbol que está justo delante, y conseguirás una vida suplementaria.





## JEWEL MASTER



La primera joya (la de la tierra) se encuentra en la segunda ruina, justo en un pequeño fuego que habrá que encender.
La segunda joya (la del viento) está en el laberinto, justo después del desierto, en el pozo que está cerca del esqueleto.

## DONALD DUCK




THE LUCKY DIME CAPER STARRING Donald Duck

En los Bosques del Norte, para matar al búho con el disco volante, hay que ponerse en la mitad de la pantalla. El búho aparecerá a la derecha y podrás dispararle; si es tocado irá a la izquierda, dispárale, se colocará a la derecha y le disparas de nuevo... y así.
Con el martillo, colócate a unos dos centímetros del borde derecho de la pantalla, y cuando el búho aparezca, dale un golpe y síguele por la izquierda, golpeándole de nuevo, etc. Con cuatro golpes suele tener suficiente.

## DYNAMITE DUKE







Ve a las opciones, y una vez que hayas pulsado diez veces la C, pulsa Start y aparecerán las súper-opciones.

## PHANTASY STAR II

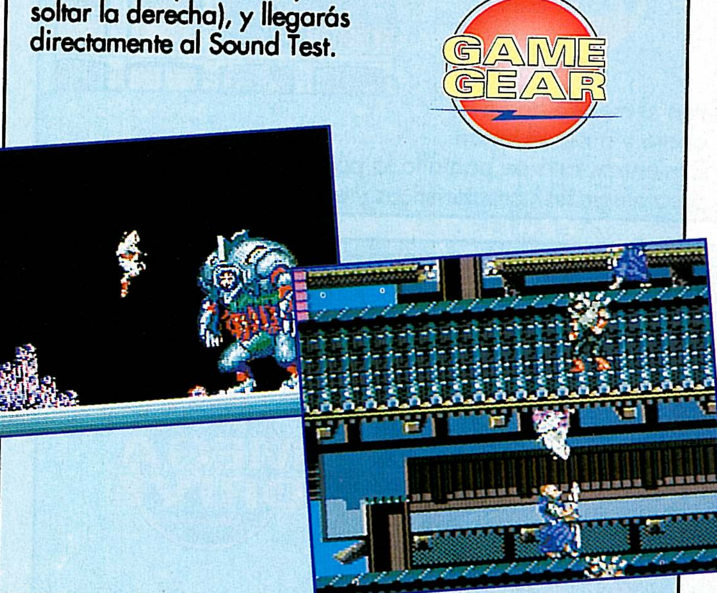



Algunos objetos o armas son mágicas. Los más importantes, que pueden salvarte la vida y defenderte son:
SNOW CROWN
AMBEAR ROBE
TRUTH SLVS
AEGIS
CRESCE GEAR
Pero todos estos objetos sólo son eficaces en el modo de combate, con dos jugadores. Un detalle importante: no derroches el SNOW CROWN. El personaje que ataca siempre el primero deberá utilizarlo durante el primer asalto contra los enemigos. Los desperfectos que os han ocasionado los monstruos podrán ser visibles ahora.

Maître SEGA

## SHINOBI

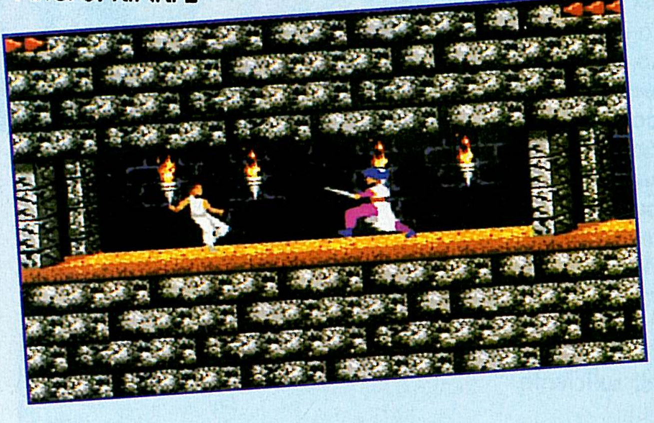
Durante la pantalla de presentación, pulsa la derecha, después Start (sin soltar la derecha), y llegarás directamente al Sound Test.



## PRINCE OF PERSIA

He aquí los códigos de los cinco primeros niveles (después del de entrada, claro):
Nivel 2: IMOKHJ
Nivel 3: HKGJFV
Nivel 4: LMOMIP
Nivel 5: FFEGBF
Nivel 6: KINKFE

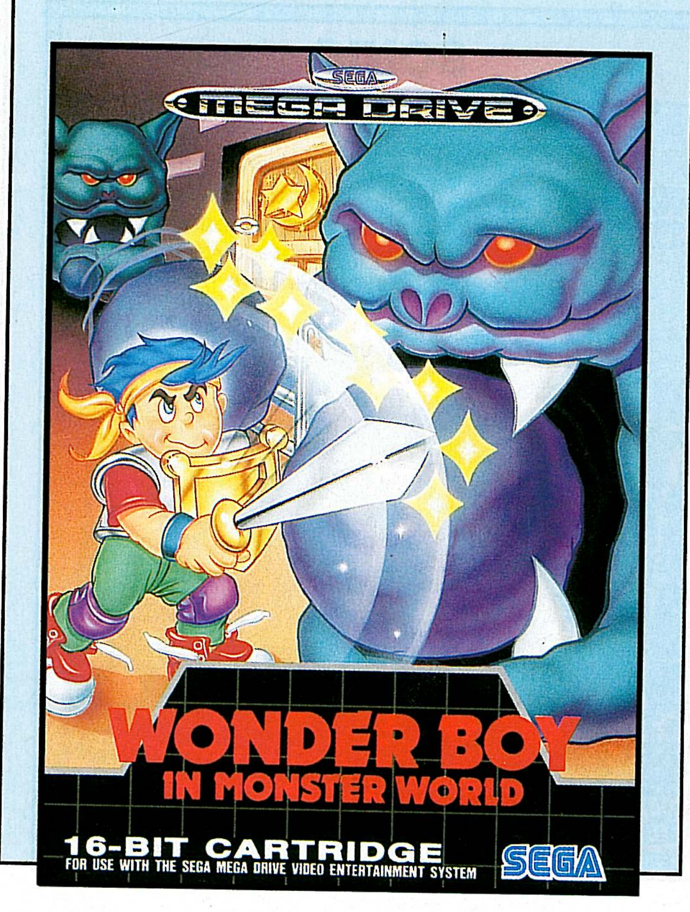


## WONDERBOY V




Si dejas caer a lo largo de la pared del edificio del desierto, viniendo del país de los dragones, y pones el mando a la derecha, descubrirás pasadizos secretos con tesoros.




## BURNING FORCE

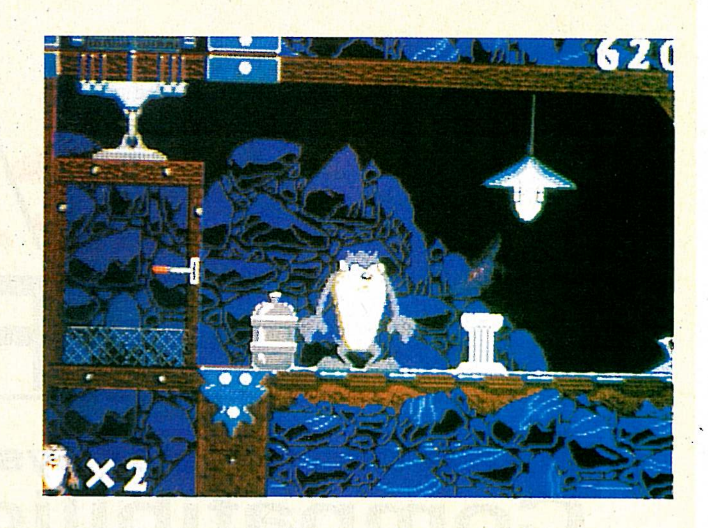





Si quieres tener diez vidas al principio del juego, pulsa los botones B, A, B, A, A, C, A, A en la página de presentación.

# HIT PARADE

Lista de los juegos más vendidos en el último mes




## Mega Drive

1. Tazmania
2. Olympic Gold
3. Kid Chameleon
4. Quackshot
5. Senna GP II
6. Pitfighter
7. Pacmanía
8. Hard Drivin'
9. James Pond II
10. Golden Axe II



## Master System

1. Sonic The Hedgehog
2. Olimpic Gold
3. Asterix
4. Mickey Mouse
5. Donald Duck
6. Ninja Gaiden
7. Double Dragon
8. Transbot
9. Enduro Racer
10. Super Tenis

## Game Gear

1. Olympic Gold
2. Sonic The Hedgehog
3. Wonder Boy The Dragon's Trap
4. Mickey Mouse
5. Super Kick Off
6. Devilish
7. Donald Duck
8. Shinobi
9. Super Monaco GP
10. Crystal Warriors

# CANAL PRIVADO

## Convertidor Master System - Game Gear

# Compatibilidad Sega

Muchos de nuestros lectores se quejan de la escasez del catálogo de juegos para la consola portátil Game Gear. Y tienen una cierta razón, porque, al ser una máquina relativamente nueva en el mercado, la gama de títulos disponibles no es tan grande como la que existe para sus hermanas mayores, la Master System y la Mega Drive. Mientras que para la primera de ellas hay 150 juegos en el mercado, para la Game Gear sólo podemos elegir entre aproximadamente unos 40.

Sin embargo, hay una característica que permite aumentar el número de aventuras que podemos disfrutar en la Game Gear de manera sensible. Tanto la Master System como la Game Gear son consolas que trabajan con 8 bits, lo que quiere decir que sus programas pueden llegar a ser compatibles con poco esfuerzo por parte de los técnicos.

De hecho, muchos de los juegos que han aparecido en la Game Gear (la mayoría de ellos) han pasado primero por la versión Master System y a la hora de adaptarlos para la portátil, el trabajo de los programadores ha sido mínimo.

Todo esto está muy bien. Pero ¿que tiene que ver con la escasez de juegos para la Game Gear? Pues mucho, porque todos los juegos que hayan sido diseñados, creados y comercializados para la Master System pueden trabajar en la Game Gear sin ningún problema y la mejor de todo es que no se necesita ningún tipo de conocimiento técnico para ello.

Basta adquirir un práctico periférico inventado por Sega para llevar los juegos MS a la consola portátil. El periférico se llama Master Gear Converter y no es más que un adaptador que permite utilizar los juegos de una máquina en la otra.

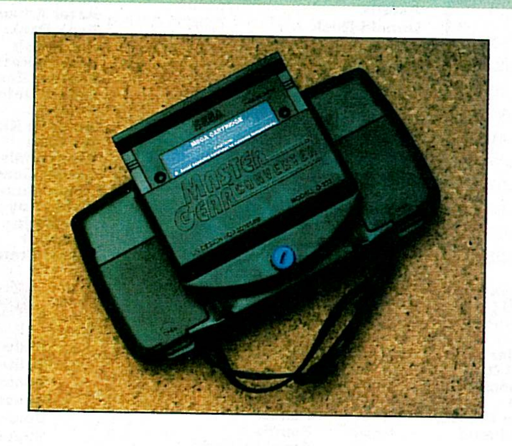
Gracias a este convertidor nunca más podrás quejarte de que tu consola portátil no tiene juegos suficientes. ¡Aprovecha lo que ya tienes!

Y ¿cómo consigue este periférico que unos juegos funcionen en una consola que no es la suya? Acordaos de lo que hablábamos antes de la compatibilidad de los programas. Al tratarse de dos máquinas de 8 bits los juegos creados para una pueden funcionar en la otra si se resuelve el problema de la conexión de los cartuchos a la consola. El Master Gear Converter resuelve esta dificultad y permite que los juegos de una funcionen sin problemas en la otra consola.

Para que no os molestéis en abrirlo y mirar os lo vamos a decir. Además de la carcasa de plástico negro y de los ocho tornillos que tiene en la parte trasera, el sistema contiene dos conectores (uno de Master System y otro de Game Gear) y un cable plano que los une. Un tornillo de sujeción del dispositivo a la consola completa todo el conjunto. Y eso es todo. Una recomendación: no os molestéis en abrir el convertidor ya que no tiene nada más que lo que os hemos dicho y podríais encontraros con alguna dificultad para volver a dejar las cosas como estaban. Recordad que la electrónica, aún la más sencilla, tiene que ser tratada con mucho cuidado.

Una sencilla idea llevada a la práctica de una forma igualmente sencilla. Gracias a ella, los que tengan una Game Gear y casi no tengan juegos podrán aprovechar los de sus amigos que tengan una Master System y estos podrán disfrutar de sus aventuras preferidas sin necesidad de tener un televisor cerca.

Un sencillo dispositvo hará que tu Game Gear pueda utilizar todos los cartuchos para Master System



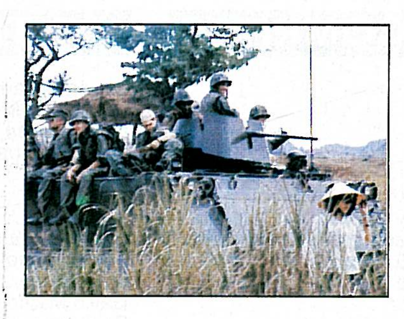



## Los Chicos de la Compañía C

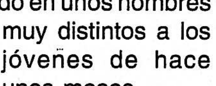
**Aventuras**
**Lauren Films Video**

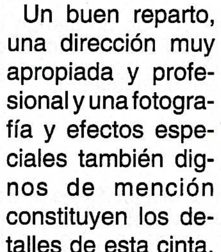
Siempre se ha dicho que las desgracias unen, pero pocas veces se ve tan claro como cuando eres un joven inexperto y casi irresponsable y de repente te ves envuelto en una cruel guerra con la que nada quieres tener que ver pero que se va llevando la vida de muchos de tus compañeros.

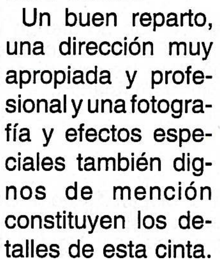
Los Chicos de la Compañía C es la historia de unos muchachos que en junio de 1967 fue conducido al Centro de Instrucción de las Fuerzas Armadas. Cinco de ellos, que nada tienen en común y cuyos gustos y ambiciones parecen separarles, son asignados a la llamada Compañía C.



El día de Año Nuevo se organiza un partido de fútbol, y lo que era una celebración amistosa se convierte pronto en una pesadilla, al atacar el enemigo. Al terminar la cruel batalla, los que antes eran unos chicos se han convertido en unos hombres muy distintos a los jóvenes de hace unos meses.







Un buen reparto, una dirección muy apropiada y profesional y una fotografía y efectos especiales también dignos de mención constituyen los detalles de esta cinta.

## La Cenicienta

**Clásicos**
**Walt Disney**




No es fácil presentar a un personaje tan entrañable y conocido como la Cenicienta, porque todo lo que podamos decir es de sobra sabido: que cuando la película de dibujos animados se llevó al cine supuso uno de los grandes éxitos de Walt Disney... Que la historia de la Cenicienta es una de las más tristes y al tiempo tiene uno de los finales más típicamente felices de todos cuantos se conozcan... Que...

Lo que no sabían muchos es que ahora iban a poder disfrutar de este clásico de dibujos animados de Disney en su casa, junto a toda la familia, desde el más pequeño de la casa hasta los abuelos. El entretenimiento está asegurado, ya que la divertida pandilla de ratones que acompañan a Cinderella harán las delicias del público con sus travesuras. Pero también la emoción, ya que nuestro personaje se ve obligado a trabajar sin parar y su sufrimiento provoca la rabia y la lástima de los que se encuentran al lado de la pantalla (quizás incluso a alguno se escape una lagrimita cuando nadie mire). El despiste y la bondad del hada madrina con su varita mágica de Bibid-babidi-bu, la paciencia de Cenicienta, la maldad de su madrastra y sus hermanastras, la elegancia del príncipe... son todos ingredientes de lo que sin duda será uno de los mejores lanzamientos en vídeo de este otoño.

Y como garantía de calidad, la película no sólo está avalada por el sello de Disney, si no que la nominación al Oscar por su música y por las excelentes críticas internacionales referidas a su animación ( 71 minutos de dibujos animados de una increíble calidad y sonido Hi-Fi) lo dicen todo.

# EL TABLON

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio de forma gratuita, para ello basta con enviar el cupón. Si quieres ponerte en contacto con una persona que haya insertado un anuncio lo único que tienes que hacer es apuntarte su número de teléfono y llamarle cuanto antes (es importante que te des prisa porque seguro que no serás el único interesado en ese anuncio).

En el caso de que algún anuncio aparezca sin número de teléfono y sin dirección donde poder escribir, entonces y sólo entonces podrás llamar a la dirección que hay en el cupón y pedir información del anuncio dando siempre la refencia que tienen todas las inserciones.

A la hora de mandar un cupón ten en cuenta que puedes enviar una fotocopia si no quieres cortar la revista.

## VENTAS/COMPRAS

Vendo cinco juegos de Master System buenos: Castle of Illusion, Altered Beast, Fiere and Forget II, Phantasy Zone, Rambo III, por sólo 13.000 pesetas. Teléfono (93) 6580655. Horario escolar.
Sebastián Molina Cánovas
Barcelona
Ref. VC98

Vendo consola Master System I con cinco juegos. Precio: 21.000 pesetas. Teléfono 6995245. Madrid.
Raúl Hernández Navas
Madrid
Ref. VC99

Vendo o cambio Master Systesm II con dos meses de uso, pistola, dos joysticks y cinco juegos, entre ellos Sonic, Asterix, etc, por 25.000 pesetas o por una consola de 16 bits.
Vladimir Rodríguez Baquero
Tarragona
Ref. VC100

Vendo Sega Master System, (2 controls pads), cuatro juegos (Alex Kidd, Hang On, Sonic, Asterix). Perfecto estado. Sólo 10.000 pesetas. Telf. (942) 339581.
José Angel Gómez Santamaría
Santander
Ref. VC101

Vendo Game Gear, adaptador corriente más juegos: Donald Duck, Columns y Out Run. Precio a convenir. Telf. (93)8037173, de 10 a 12 de la noche. Todo con cinco meses de uso. Llamada sin compromiso.
Ricard García i Sinela
Barcelona
Ref. VC102

Vendo Master System II, con estos doce juegos. Alex Kidd in Miracle World, Thunder Blade, The Cyber Shinobi, Global Defense, Golden Axe, Strider, Moonwalker, Gouls'n Ghosts, Forgotten Worlds, Wonder Boy III, Shadow Dancer y Asterix, por una Megadrive o por 27.900 ptas.
Oscar Arce Ruíz
Barcelona
Ref. VC103

Vendo Master System con cuatro juegos: Sonic, Golden Axe, Asterix y Ghouls'n Gosts por 27.800 y juego Alex Kidd en memoria. Tlf

## VENTAS/COMPRAS

(93) 3832152.
Jordi López Soriano
Barcelona
Ref. VC104

Vendo consola Master System con 17 juegos (entre ellos Shinobi y Golden Axe), también con la pistola. Valorado en 79.600 pesetas. Lo dejo por 48.000 (muy buen estado). Preguntar por Antonio. Telf. (91) 3393168.
Antonio Martínez Siles
Barcelona
Ref. VC105

Vendo juego de Master System, Phantasy Star, con instrucciones. Precio a convenir. Llamar al (93) 8035065. Pedir por Jaume (hijo).
Jaime Singla Beltrán
Barcelona
Ref. VC106

Vendo consola Megadrive con un mando y dos juegos: Sonic y Fantasia o Kid Chamaleon por 25.000. Con los tres juegos por 28.500 pesetas. Telf: (942) 896923.
Sergio Blanco Calderón
Cantabria
Ref. VC107

Vendo una cinta para la Master System. Se llama Ace of Ace. Pesetas 5.990. Dos semanas de uso. O la cambio por Sonic, Rambo III o Ghouls'n Ghosts o por Fantasia.
Juan Antonio Gutiérrez González
Jaén
Ref. VC108

Vendo Game Gear con cuatro meses de uso, con adaptador a la red, con cinco juegos: Sonic, Castle of Illusion, Donald Duck, Fantasy Zone y Columns. En buen estado. Todo por 28.000 pesetas. Tel. (977) 218097.
Miguel Angel Pelegrina García
Tarragona
Ref. VC109

Vendo cartucho Megadrive, Budokan con 3 meses. Está nuevo ya que no lo he usado. Por 6.500 peseetas. Interesados llamar al teléfono 6721476, con el 94 por delante si llaman desde fuera de Llodio (Alava).
Jon Joseba Arto Rodríguez
Alaba
Ref. VC110

## INTERCAMBIOS

Desearía cambiar el juego de Master System Miracle Warriors por Shadow Dancer o por Ninja Gaiden o por The Ninja.
Joaquín Ferrando Sáez
Madrid
Ref. I71

Desearia cambiar juego de Game Gear: yo doy el Castel of Illusion y quiero que me den el Ax Battler.
David Martín Cebollos
Barcelona
Ref. I72

Quiero cambiar juego de Game Gear, yo doy el Castel of Ilusion y quiero que me den el Ninja Gaiden.
David Martín Ceballos
Barcelona
Ref. I73

Me gustaría cambiar el Shadow of the Beast por el Street of Rage a José Antonio Peña Molina.
Francisco Montis Sánchez
Palma
Ref. I74

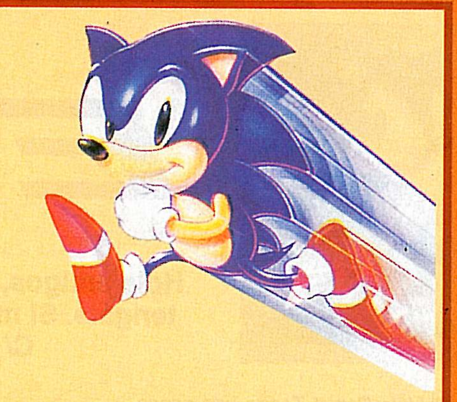
Quisiera cambiar juegos de Master por otros diferentes. Yo tengo: Altered Beast y Golden Axe. Telf.(941)134562. Llamar de 21 a 22 horas.
Iván Ruiz Medrano
Calahorra
Ref. I75

Desearía cambiar el Street of Rage por el ALien Storm. Telf: (987) 617408.
Jorge García Porrero
León
Ref. I76

Me gustaría cambiar juegos de Megadrive, tengo Douglas Boxing, Super Thunder Blade, Super Real Basket Ball. Llamar al (96)5657167. Preguntar por Ismael a partir de las 20 horas.
Ismael Rubio Lillo
Alicante
Ref. I77

Cambio el Alien Star por el Streets of Rage.
Juan Miguel García Díaz
Málaga
Ref. I90

# DE SONIC



## INTERCAMBIOS

Desearía cambiar la pistola de Sega Master System con el juego Operation Wolf o sólo la pistola o el juego por otros juegos. Todo en perfecto estado. Telf.:(93)7755183
Pedro Granados Encinas
Barcelona
Ref. I78

Quería cambiar el Double Dragon por cualquiera de estos: Golden Axe, Sonic, Mickey Mouse, Donald Duck, Shinobi o Strider. De todos estos el que más me interesa es el Golden Axe.
José Manuel Navarro Iniesta
Alicante
Ref. I81

Intercambio juegos de Game Gear por otros. Llamar al telefono 306326, preguntar por Jorge. Nota: Poseo pocos juegos.
Jorge Calvo Aguarod
Huesca
Ref. I82

Hola, me gustaría cambiar mi Master System con un mando y cuatro juegos por la Megadrive. Los juegos que cambio son: Shinobi, Sonic, Hang On y cazafantasmas.
Oscar Ribo Ruiz
Burgos
Ref. I83

Soy un aficionado consolero y quisiera cambiar el Spiderman y el Golden Axe por el Sonic y el Quackshot. Para la referencia I01.
Javier Giménez
Almería
REf. I84

Me gustaría cambiar el Action Fighter por algunos de los juegos siguientes: Asterix, Mickey Mouse o Wonderboy III.
Rafael Batista Terrones
Barcelona
Ref. I85

Cambio juegos Megadrive con consoleros de Mallorca. Llamar al teléfono 569408 por las tardes.
Miguel Galdés

## INTERCAMBIOS

Mallorca
Ref. I89

Escucha bien. Cambiaría estos juegazos: Shadow of the beast, Super Monaco GP, Quackshot, Ghouls'n Ghosts, Spiderman por Out Run, Kid Chamaleon, Toki, John Madden 92, Fantasia. Si eres de Tarrassa. Telf. 7310353.
Carmelo Cano Zarzuelo
Barcelona
Ref. I87

Desearía cambiar juegos de Master System II por otros. Yo tengo el The Ninja, Aerial Assault, Kunfu Kid, My Hero, Transboot, Bank Panic. Llamar al 5458745. Preguntar por Juan Carlos.
Juan Carlos Alcázar Riquelme
Alicante
Ref. I88

Cambio 1 juego de Sonic en perfecto estado y con instrucciones. Telf.(91)7309855. El juego es de Master System.
Gema Ferran Rey
Madrid
Ref. I79

Si estáis hartos de vuestra Megadrive o Neo-Geo (si puede ser), ¿me la cambiaríais por la Master con 25 juegos? Si aceptais, llamad al (93)2022524. Preguntad por Javi.
Javier Zaetarrill López
Barcelona
Ref. I86

Quisiera cambiar el Double Dragon por uno de estos juegos: Olimpic Gold, Spiderman, Moonwalker, Heavyweight Champ.
Iker de Arce Aretxabala
Bilbao
Ref. I80

Deseo intercambiar juegos con cualquier propietario de Master System. Tengo Sonic. Telefono: 4467722 de Madrid.
Daniel Palomar Rodríguez
Madrid
Ref. I91

## CONTACTOS

Tengo una consola Megadrive y me gustaría contactar con niños que tengan esta consola para hablar de este tema, de la consola y de juegos.
David Morales Mojica
Barcelona
Ref. C12

Se resuelven todo tipo de trucos para la Master system 1 y 2. Si tienes algun problema con tu juego, llámame y te responderé. De 7:30 a 8:00 de la tarde. Telf.(93)5936602. Espero tu llamada.
Miguel Angel Abad Aguilera
Barcelona
Ref. C13

Hola, soy un Sega-adicto y me gustaría comunicarme con gente que tenga la Master II o para intercambiar trucos, etc.
David Perea Díez
Madrid
Ref. C14

Desearía contactar con consoleros de Megadrive (preguntar por Ignacio), Master System I y II y Game Gear, (preguntar por Fernando) de todo el mundo. Telf.:4340560.
Ignacio Rosillo Raeriz
Palma de Mallorca
Ref. C23

Me gustaría contactar con Angel Gómez Valencia con ref.C02 para pertenecer al Club Sega Master System. Si puede ser que me llame al telf:(977)663875 de las 9 a las 11 horas. Espero tu respuesta rápida y si puede ser, por favor. Gracias.
Juan José Broneano Villazan
Tarragona
Ref. C15

---

Rellena este cupón con letra de imprenta y envíalo a:
**MEGA FORCE - El Tablón de Sonic** Viladomat 271-273 entlo. 2ª, esc. dcha. 08029 Barcelona

☐ Mega Drive ☐ Master System ☐ Game Gear
☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Texto:

Nombre:................ Apellidos:................ Edad:................
Dirección:................
Población:................ Ciudad:................ Código Postal:................

¿Eres suscriptor de Mega Foce? ☐ Si ☐ No ¿Qué consola tienes? ☐ Mega Drive ☐ Master System ☐ Game Gear
**Nota:**



# El Correo

**Hola amigos, ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a MEGA FORCE/Correo de Sonic C/ Viladomat 271-273, entlo. 2ª esc. decha. - 08029 Barcelona**

*?¡Hola Sonic! Tengo una consola Sega Megadrive y me gustaría saber si el juego Asterix y Obelix existirá en la Sega Megadrive. Gracias por responder mi pregunta.*

**Antía León Castro**
**La Coruña**

De momento no se piensa realizar la versión Megadrive de los populares comics de Asterix y Obelix, seguramente están esperando a que la versión para la Master System sea suficientemente conocida y vendida para poder realizar la conversión a la mayor de las Sega. Quizá con un poco de paciencia...

*?¡Hola Sonic! Tengo la Master System II y me gustaría comprarme un juego de fútbol pero no acabo de decidirme entre el Champions of Europe, Kick Off o Italia 90. ¿Cúal me recomiendas? También quería preguntarte cúal es el mejor de estos tres juegos: Wonderboy in Monsterland, Shadow of the Beast o Bubble Bobble. Gracias*

**Pedro Granados Encinas**
**Barcelona**

De entre los juegos de futbol que me indicas, creo que el mejor de todos por su adicción, rapidez y opciones es el Kick Off.
Del segundo grupo de cartuchos te recomiendo Shadow of the Beast, por sus gráficos, su gran mapeado y por su complejidad, sobre todo si tú también eres uno de esos muchos chavales que se quejan de lo fácil que es terminarse los juegos. Bien, pues te aseguro que con éste vas a sudar la gota gorda...

*?Hola Sonic: Me llamo Jesús Ruiz Navarrro y vivo en Barcelona. Mi pregunta es si me podrias decir el precio del cartucho "Shadow of the beast" para la Master System. Te lo pregunto porque he estado ojeando varias revistas y no lo encuentro. También quiero preguntar si el juego Kid Chamaleon saldrá para la Master System.*

**Jesús Ruiz Navarro**
**Barcelona**

El precio del cartucho que quieres comprar es de 6.990 ptas.. Y en cuanto a nuestro amigo Kid, de momento no se tiene planeado hacer la versión Master System de este juego.

*?Hola Sonic: Tengo una duda un poco complicada. Veras, me voy a comprar una Megadrive y un amigo mio se va a comprar la SuperNintendo y siempre me dice que la SuperNintendo es mejor que la Megadrive y quisiera saber qué consola es mejor.*

**Francisco Sánchez Castro**
**Sevilla**

No te preocupes tanto por la elección, ya que estas dos consolas te van a




ofrecer prestaciones casi iguales, salvo que una de ellas supera a la otra en determinadas caracteristicas y viceversa, es superada por la otra en algunos otros detalles. Por ejemplo: la Super Nintendo tiene más colores en pantalla que la Megadrive, en cambio ésta le supera en el apartado de sonido. De todas formas, lo que podría llamarse deficiencias o más bien diferencias en ambas consolas puede remediar mediante modos especiales de programación, que hacen que estas dos consolas sean muy competitivas. Yo personalmente te recomiendo que las pruebes las dos, y si hay alguna que te interese por algo en especial... ya lo sabes. Ten en cuenta, de todas formas, que la opinión que puedes sacar de una prueba de ambas estará también condicionada por el juego con el que las pruebes, por lo que deberías intentarlo con juegos parecidos o al menos de igual calidad. Un último detalle que puede ayudarte en caso de una total indecisión es que a menudo nos llegan cartas de lectores que tienen la suerte de poseer ambas consolas, y casi todos han coincidido en darle el "premio" de la superioridad a la Master System. Pero en último lugar, la decisión será tuya.

*?Entrañable amigo Sonic: Tengo una duda y espero que me respondas. Pues bien, tengo una consola Master System y no sé si comprarme el juego Sonic o el Asterix. Gracias.*

**Roberto Puch**
**Bilbao**

¿He oído bien? ¿...que no tienes el Sonic...? Pues nada, nada... te presto mis zapatillas y dírigete rápido y veloz a la primera tienda que veas y lánzate sobre este cartucho antes de que te lo quiten de las manos, aunque hay que reconocer que Asterix es también un cartucho muy entretenido y simpático.

*?Hola Sonic: Te escribo porque tengo un serio problema. Tengo una Master System II, y quiero comprarme un juego, pero no sé cúal comprarme. Tengo que decidir entre Ninja Gaiden o Kenseiden, ¿cúal es el mejor, y cúal me recomiendas tú? Espero tu respuesta con impaciencia. Gracias.*

**Joan Carles Triginer Goberna**
**Lleida**

Los dos juegos son igual de buenos, incluso la temática y el desarrollo son semejantes, pero el más actual de los dos es el Ninja Gaiden, y es uno de los cartuchos que está dando guerra actualmente. Bueno, qué... ¿te lo he dejado más facil?

*?¡Hola Sonic! Quería preguntarte cómo se hace para que aparezcan en la pantalla de mi televisor los nueve juegos que hay en la memoria de la Master System Plus. Te explico lo que pasa. Enciendo la consola sin ningún cartucho ni tarjeta, la pantalla aparece negra, las letras habituales de SEGA aparecen en pantalla, pero en lugar de salir los juegos salen una instrucciones: "Desconecta la consola, mete un cartucho, enciéndela y a jugar". ¿Qué tengo que hacer? ¿Es un problema técnico?¡Ayúdame Sonic!*

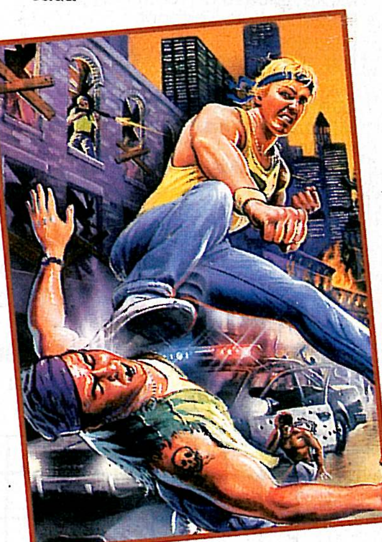
**Manuel Miguel Mayer Jordan**
**Palma de Mallorca**

No existen nueve juegos en memoria la consola Master System, las dos versiones de la Master que han salido al mercado sólo contienen un juego. En el modelo antiguo, haciendo una combinacion de botones (A más B y el botón direccional arriba) te sale un juego tipo laberinto, en el que mueves un caracol hacia la salida antes de que se te acabe el tiempo.
En el modelo actual, el juego que viene en memoria sale automáticamente, y es el conocido Alex Kidd in Miracle World. Chequea bien tus conexiones y mira en la documentación técnica de tu consola por si estuvieras haciendo algo mal.

*?Hola Sonic. Te escribo para decirte que no encuentro un juego de "lucha libre" para la consola Master System II. Si hay un juego, dímelo y si no lo hay me gustaría saber si lo vas a sacar. Espero tu respuesta.*

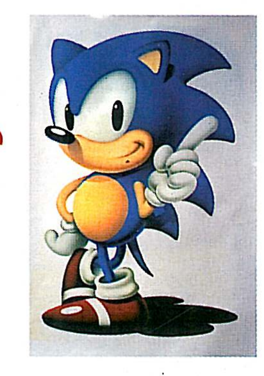
**Sebastián Abenza**
**Baleares**

Existe un cartucho de lucha libre: el Pro-Wrestling. Es un poc antiguo, con gráficos simplones pero divertido y entretenido. Debes luchar con los campeones de varios países, llegando finalmente a luchar con los campeones del mundo. Juegas por parejas y cada



pareja tiene sus golpes especiales. Puedes salir del rin y coger un silla con la que golpear a tu adversario y, como en los torneos reales, cuando tu luchador está bajo de energía, puedes cambiarlo por su compañero que está en una esquina, pero primero debes llegar a él y tocarlo, cosa que se complica si tu adversario no te deja ni por un momento...

# de Sonic



*¿Qué tal? Tengo una Megadrive y quisiera saber si ha salido para mi consola el estupendo juego Street Fighter 1 ó 2 y si no ha salido cuándo lo hará, también me gustaría que le dedicarais algun reportaje. También quiero que me ayudes a elegir entre varios cartuchos: James Pond II, Gynoug, Thunder Force III, Hellfire, Pit-Fighter o Shadow Dancer. ¿Y cúal de estos otros juegos prefieres: Double Dragon o Streets of Rage?*

**Pablo Blanco Llarena**
**Orense**

La paciencia es la madre de la ciencia, (y del mundo de los videojuegos), o sea que, tranquilidad con el asunto del Street Fighter.
De la lista que me mandas, los juegos imprescindibles en toda colección de cartuchos Sega son James Pond II, Shadow Dancer y como última novedad el Pit-Fighter.
En cuanto a los dos juegos de lucha callejera que me mencionas, prefiero el Streets of Rage por su super música, efectos, gráficos, adicción... ¿que más se puede pedir?

*Qué tal, Sonic? ¿Cuántos números de esta revista van a salir?*

**Roberto Puch**
**Bilbao**

Querido amigo, espero que por lo menos duremos unos cuantos siglos..., pero recuerda que con vuestras opiniones y consejos de cómo os gustaría la revista, lo haremos cada vez mejor.

*¡Hola Sonic!. Te escribo para que me digas si van a sacar R-Type para Megadrive. Y si lo sacan; ¿para cuándo? y ¿cúal es mejor, R-Type o Thunder Force III? Gracias.*

**Javier García Barrado**
**Madrid**

De momento no van a sacar la versión de R-Type para la Megadrive. Es indudable que los dos cartuchos son muy buenos. El R-Type es un clásico en el género, se han realizado muchas versiones de este juego y todas han sido buenas. En cambio, Thunder Force es una de las últimas maravillas que ha sacado Sega, en el que el cartucho no tiene desperdicio alguno; seguramente tus padres te tendrían que despegar con una paleta del joystick y de la pantalla. En definitiva, adicción a tope.

*Querido Sonic. Yo sé que hay un truco en el juego Sonic, para Megadrive, que sirve para transformarse y tener vidas infinitas. Pero un día, haciendo el truco me apareció una pantalla que me daba acceso a empezar en cualquier pantalla o hacer un test de sonido, ¿me podrían decir como podría repetir el truco?*

**Gabriel Ortega Diaz**
**Malaga**

Presiona en la pantalla de presentación (cuando sale Sonic saludando) arriba, abajo, izquierda, derecha y el botón B más START y accederás al menú más famoso de la historia del vídeojuego.

*Me gustaría saber cómo se pueden escribir en pantalla los códigos de acceso de cualquier juego en especial "Ninja Gaiden", "Fantasy Zone", "Dragon Cristal" y "Castle of illusion", y cuáles son estos códigos.*

**Oriol Carrasquer Rusiñol**
**Barcelona**

De los juegos que me mencionas ninguno lleva la opción para colocar codigos. Normalmente, estos códigos salen en juegos deportivos y en los que el desarrollo del juego es bastante largo.
Casi todos los juegos llevan el mismo método para introducir un codigo: primero te sale el código, que debes apuntar en un papel y cuando quieres volver a jugar, pero a partir del último código que has apuntado, el programa te muestra un panel con todos los caracteres y que mediante el joystick, puedes ir seleccionando. Cuando has completado el codigo, el programa comienza en el último punto donde lo dejaste en la anterior partida

*Dear Sonic: ¿Cómo estás, consolega? Tengo una Sega Megadrive y quisiera que me informaras sobre los juegos de Fútbol y Basket que saldrán a partir de este verano y cuál es el mejor. Gracias.*

**Mariano Reina**
**Castellón**

Aquí tienes la lista de los juegos que saldran próximamente: European Club Football, Team USA Basketball, Arch Rivals. Te recomiendo los tres, de todas formas estos cartuchos los tienes comentados en números anteriores.

*Hola Sonic, te felicito por tu juego. Me llamo Iván, un amigo mío me ha dicho que el juego "Bola de dragón" va a salir para Sega y me gustaría saber para qué consola va a salir y para qué sistema, gracias.*




**Iván Garrido Mosqueda**
**Barcelona**

Siento decirte que tu amigo te ha informado mal y que todavía no se tiene noticia de que vaya a salir esta serie de dibujos para nuestras consolas, lo que no quiere decir que no vaya a salir nunca

*Querido Sonic: Te escribo esta carta porque te quiero hacer una pregunta. A la hora de comprar un juego de la Master System II Sega, no sabemos cuál elegir y muchas veces nos hacemos un lío porque no sabemos cuál comprarnos, y cuando nos lo compramos no es el mismo que el que nos queríamos comprar, o sea, no tiene lo mismo que el que nosotros teníamos pensado. ¿Esperamos algún consejo tuyo que nos lo pueda solucionar?*

**Hector Navarro García**
**Malaga**

Lo que es seguro es que eres un experto en trabalenguas. Pero si lo que quieres es un consejo, lo mejor que puedes hacer es precisamente seguir leyendo nuestra revista y mirarte minuciosamente todos los comentarios y fotografias para ver si te interesa o no el juego en cuestión. Por nuestra parte intentamos dar a grandes rasgos a veces y en detalle otras veces, todos los datos que pueden influir en esa decisión de compra que tú comentas, sobre todo en la sección de Zappings (aunque también se adelanta algo de información en los Previews sobre juegos que pronto estarán en nuestro mercado). No sólo puedes fiarte del argumento del juego, que puede ser muy interesante, sino también del desarrollo completo, de las calificaciones de sonido, gráficos, animación y otras características que harán del juego un buen producto o, por el contrario, te harán arrepentirte de la compra, al no ser lo que habías pensado. Una buena fuente de opiniones puede ser un amigo que tenga el juego. Iintenta hacerte tu propia idea, viéndole tú mismo.

*Tengo una consola Master System II desde hace poco y queríamos saber cuál de los juegos que vamos a citar ahora son mejores para comprar: Out Run, Double Dragon, Wonderboy III, Ninja Gaiden. Y aparte de estos cuál te comprarías por tu cuenta.*

**Vicente Tasso**
**Valencia**

De los que me citas, el primero que os aconsejaría es el Out Run, un clásico de Sega que no debes perderte. Como segunda opción me inclino por el Ninja Gaiden, todo un cartucho ninja con acción a raudales.
El cartucho que yo me compraría por mi cuenta seria Terminator, la próxima estrella de la Master System que dará mucho que hablar.

# TUS SUEÑOS HECHOS REALIDAD

## ¡POR FIN EN VIDEO Y SOLO POR TIEMPO LIMITADO!

NO TE PIERDAS ESTE EXCEPCIONAL CLASICO DISNEY.

- Disfruta una y otra vez de la mágia junto a personajes inolvidables como Cenicienta, la simpática hada madrina o los traviesos ratones Jaq y Gus.
- Nominada para 3 Oscar® por su excepcional banda sonora.
- Un clásico Disney para todas las edades.




*¡Consiguela hoy mismo!*



Walt Disney HOME VIDEO